BANDAI® Asst. 13370

4+

DIGITAL MONSTERS DIGIMON

D-3 DIGIVICE™ Instructions

D-3 DIGIVICE™ Instrucciones

D-3 DIGIVICE™ Mode d'emploi

D-3 DIGIVICE™ Instructies

D-3 DIGIVICE™ Anleitungen

TABLE OF CONTENTS - SOMMAIRE - INHALTSVERZEICHNIS CONTENIDO - INHOUDSOPGAVE

GB - What is a new D-3? 1.
F - Qu'est-ce que le nouveau D-3 ? 1.
D - Was ist der neue D-3 ? 1.
E - ¿Qué es el nuevo D-3? 1.
NL - Wat is de nieuwe D-3? 1.

GB - Setup 2.
F - Mise en marche 2.
D - Vorbreitung 2.
E - Ajustar 2.
NL - Setup 2.

GB - Sound & Reset 3.
F - Son & Réinitialisation 3.
D - Ton & Reset 3.
E - Sonido y Reset 3.
NL - Geluid & Reset 3.

GB - Selecting your partner Digimon 4-5.
F - Choisir son Digimon Partenaire 4-5.
D - Wahl deines Partner-Digimons 4-5.
E - Selección de tu mascota Digimon 4-5.
NL - Je Digimonpartner kiezen 4-5.

GB - Commands 5-11.
F - Commandes 5-11.
D - Befehle 5-11.
E - Funciones (Commands) 5-11.
NL - Commando's 5-11.

GB - Status 6-7.
F - État 6-7.
D - Status 6-7.
E - Status (Categoria) 6-7.
NL - Status 6-7.

GB - Map 7-8.
F - Carte 7-8.
D - Karte 7-8.
E - Map (Mapa) 7-8.
NL - Kaart 7-8.

GB - Digi-Egg 8.
F - Digi-Oeuf 8.
D - Digi-Ei 8.
E - Digi-Egg (Digi-Huevo) 8.
NL - Digi-Ei 8.

GB - Digi-Games 9-10.
F - Digi-Jeux 9-10.
D - Digi-Spiele 9-10.
E - Digi-Games (Digi-Juegos) 9-10.
NL - Digi-spelletjes 9-10.

GB - Medical 11.
F - Soins Médicaux 11.
D - Medizin 11.
E - Medical (Cura) 11.
NL - Medisch 11.

GB - Connect 11.
F - Connexion 11.
D - Verbinden 11.
E - Connect (Conectar) 11.
NL - Aansluiten 11.

GB - Walk your Digimon 12.
F - Explorer le Digimonde 12.
D - Geh mit deinem Digimon 12.
E - Pasea a tu Digimon 12.
NL - Wandelen met je Digimon 12.

GB - Digimon Power 13.
F - Puissance Digimon 13.
D - Digimon Power 13.
E - Fuerza Digimon 13.
NL - Digimon Macht 13.

GB - Events while walking 14-19.
F - Aventures dans le Digimonde 14-19.
D - Ereignisse beim Gehen 14-19.
E - Sucesos mientras paseas 14-19.
NL - Gebeurtenissen tijdens het wandelen 14-19.

GB - Battle 14.
F - Combat 14.
D - Kampf 14.
E - Battle (Combate) 14.
NL - Strijd 14.

GB - Fight 14.
F - Attaque 14.
D - Angriff 14.
E - Fight (Lucha) 14.
NL - Gevecht 14.

GB - Digi-Egg 15.
F - Digi-Oeuf 15.
D - Digi-Ei 15.
E - Digi-Egg (Digi-Huevo) 15.
NL - Digi-Ei 15.

GB - Digivolve 16.
F - Digivolution 16.
D - Digitieren 16.
E - Digivolve (Digievolución) 16.
NL - Digiveranderen 16.

GB - Party 17.
F - Partenaire 17.
D - Team 17.
E - Party 17.
NL - Partners 17.

GB - Escape 18.
F - Fuite 18.
D - Flucht 18.
E - Escape (Escapar) 18.
NL - Ontsnappen 18.

GB - Result 18.
F - Resultat 18.
D - Ergebnis 18.
E - Result (Resultado) 18.
NL - Resultaat 18.

GB - Win 18.
F - Victoire 18.
D - Sieg 18.
E - Win (Victoria) 18.
NL - Overwinning 18.

GB - Defeat 18.
F - Défaite 18.
D - Niederlage 18.
E - Defeat (Derrota) 18.
NL - Nederlaag 18.

GB - Medical treatment 18.
F - Soins Médicaux 18.
D - Medizinische Behandlung 18.
E - Medical Treatment (Tratamiento Médico) 18.
NL - Medische behandeling 18.

GB - Get Digi-Eggs 19.
F - Obtenir des Digi-Oeufs 19.
D - Digi-Eier sammeln 19.
E - Cómo conseguir Digi-Huevos 19.
NL - Digi-eieren bemachtigen 19.

GB - When You Reach Your Destination 20.
F - Atteindre sa destination 20.
D - Erreichen des Zielorts 20.
E - Cuando alcanzas tu destino 20.
NL - Als je je bestemming bereikt 20.

GB - Connect 21 - 22.
F - Connexion 21 - 22.
D - Verbinden 21 - 22.
E - Connect (Conectar) 21 - 22.
NL - Aansluiten 21 - 22.

GB - CAUTION : POWER SAVE - If you do not activate your new D-3 for a long time, your Digimon will go into hibernation to save energy. To wake up your Digimon, press any button on your Digivice. Your Digimon will return to the main screen ready to play.
F - ATTENTION : FONCTION VEILLE - Si vous n'utilisez pas votre D-3 pendant un certain temps, votre Digimon entre en hibernation pour économiser de l'énergie. Pour réveiller votre Digimon, appuyez sur n'importe quelle bouton de votre Digivice. Votre Digimon réapparaitra sur l'écran, prêt à jouer.
D - ACHTUNG : ENERGIESPARMODUS - Wenn dein neuer D-3 lange Zeit nicht aktiviert wird, fällt dein Digimon in den Schlafmodus, um Energie zu sparen. Drücke auf eine beliebige Taste des Digivice, um das Digimon aufzuwecken. Der Digimon erscheint dann spielbereit auf dem Hauptbildschirm.
E - ADVERTENCIA : AHORRO DE ENERGIA - Si no activas tu D-3 durante largo tiempo, tu Digimon entrará en una fase de letargo para ahorrar energia. Para despertarlo, aprieta cualquier boton de tu Digivice. ¡ Tu Digimon regresará a la pantalla principal preparado para luchar!
NL - WAARSCHUWING : ENERGIEBESPARING - Als je je nieuwe D-3 gedurende een lange tijd niet activeert, gaat je Digimon slapen om energie te sparen. Druk op om het even welke knop op je Digivice om je Digimon wakker te maken. Je Digimon keert terug naar het hoofdscherm en is klaar voor de start.

SOUND & RESET - SON & RÉINITIALISATION - TON & RESET SONIDO Y RESET - GELUID & RESET

GB - SOUND - While at the main screen, press buttons A and C simultaneously. Press button A or B to turn the sound ON or OFF. Press button C to confirm. **(NOTE : You will not hear the enemy alert beep if the sound is OFF.)**

F - SON - Lorsque vous vous trouvez sur l'écran principal, appuyez sur les boutons A et C simultanément. Utilisez les boutons A ou B pour activer le son (ON) ou pour l'éteindre (OFF). Appuyez sur le bouton C pour valider. **(NOTE : Vous n'entendrez pas le signal d'alarme ennemi si le son est sur OFF).**

D - TON - Im Hauptbildschirm die Tasten A und C gleichzeitig drücken. Die Taste A oder B drücken, um den Ton AN oder AUS zu schalten. Zum Bestätigen die Taste C drücken. **(HINWEIS: Wenn der Ton AUS ist, kannst du den Warnton nicht hören).**

E - SONIDO - Presiona los botones A y C simultáneamente en la pantalla principal. Presiona el botón A o B para poner el sonido en ON o en OFF. Presiona el botón C para confirmar. **(NOTA: no irás el beep de aviso del enemigo si el sonido está en OFF.)**

NL - GELUID - Druk terwijl je in het hoofdscherm bent, gelijktijdig op de knoppen A en C. Druk op knop A of B om het geluid AAN of UIT te zetten. Druk op C om je keus te bevestigen. **(NOOT: je hoort de vijandelijke alarmpiep niet als het geluid UIT staat).**

GB - RESET OPERATION : Press the reset button on the front of the D-3 with a thin object.
CAUTION : Pressing too hard on the reset button with a sharp object may damage it.

F - RÉINITIALISATION : Appuyez sur le bouton Reset du D-3 avec un petit objet.
ATTENTION – Appuyer trop fort sur le bouton Reset avec un objet pointu peut l'endommager.

D - RESETVORGANG : Die Reset-Taste auf der Vorderseite des D-3 mit einem spitzen Gegenstand drücken.
ACHTUNG- Die Reset-Taste nicht zu fest mit einem scharfen Gegenstand drücken.

E - RESET/REINICIO : Pulsa el botón de reset de la parte frontal con un objeto fino y puntiagudo.
PRECAUCION – Si presionas el botón de reset demasiado fuerte podrias dañar el D-3.

NL - RESET UITVOEREN – Druk met een smal voorwerp op de resetknop op de voorzijde van de D-3.
WAARSCHUWING – Door te hard met een scherp voorwerp op de resetknop te drukken kan deze beschadigd raken.

GB -1. Press reset before using your D-3 for the first time, or after battery is changed.
2. Press reset if commands are not working, if nothing appears on the screen, or if the D-3 is dropped on a hard surface.
3. Press reset when you wish the game to start over from the very beginning. **(NOTE: Do not press the reset button too hard with a pointed object. Do not press the reset button unless necessary, as the reset button will erase all records of previous games.)**

F - 1. Appuyez sur le bouton Reset avant la première utilisation de votre Digivice D-3 ou après le changement de pile.
2. Appuyez sur le bouton Reset si les commandes ne fonctionnent pas, si rien n'est affiché à l'écran ou si le D-3 est tombé sur une surface dure.
3. Appuyez sur le bouton Reset si vous voulez redémarrer le jeu à partir du début. **(NOTE: Ne pas appuyer trop fort sur le bouton Reset avec un objet pointu. Ne pas utiliser le bouton Reset inutilement, car la réinitialisation effacera tous les enregistrements des jeux précédents.)**

D -1. Die RESET-Taste vor dem erstmaligen Gebrauch des D-3 betätigen, oder nach einem Batteriewechsel.
2. Die RESET-Taste drücken, wenn Befehle nicht funktionieren, der Bildschirm leer bleibt oder wenn der D-3 auf eine harte Fläche gefallen ist.
3. Die RESET-Taste drücken, wenn du das Spiel wieder ganz von vorne beginnen willst. **(HINWEIS: Die Reset-Taste nicht zu fest mit einem spitzen Gegenstand drücken. Die Reset-Taste nur drücken, wenn es notwendig ist, da dadurch Spielstände der vorherigen Spiele gelöscht werden).**

E - 1. Presiona el botón de reset antes de usar tu D-3 por primera vez y despues de cambiar las pilas.
2. Presiona el botón de reset si existe mal funcionamiento, si no aparece nada en la pantalla o si el D-3 se ha golpeado contra una superficie dura.
3. Presiona el botón de reset cuando quieras comenzar el juego desde el principio. **(NOTA: No presiones el botón de reset demasiado fuerte. No lo presiones a no ser que sea necesario ya que el botón reset borrará todos los registros previos de los juegos.)**

NL - 1. Druk op reset voordat je je D-3 voor de eerste maal gebruikt, of nadat de batterij is vervangen.
2. Druk op reset als de commando's niet werken, er niets op het scherm verschijnt, of als de D-3 op een hard oppervlak is gevallen.
3. Druk op reset als je het spel helemaal overnieuw wilt beginnen. **(NOOT: Duw niet te hard op de resetknop met een puntig voorwerp. Druk alleen de resetknop in als het nodig is, daar alle verslagen van eerdere spelletjes gewist worden).**

SELECTING YOUR PARTNER DIGIMON - CHOISIR SON DIGIMON PARTENAIRE - WAHL DEINES PARTNER-DIGIMONS - SELECCIONA TU MASCOTA DIGIMON - KIES JE DIGIMON PARTNER

GB - SELECT – After you press reset, opening animation will appear.
1. Press button B to scroll through the Digimon.
2. Press button A to go in the opposite direction.
3. Press button C to select your Digimon Pal.

F - SÉLECTIONNER – Après avoir initialisé le D-3, une animation apparaît à l'écran.
1. Appuyez sur le bouton B pour faire défiler les Digimon.
2. Appuyez sur la touche A pour les faire défiler dans le sens inverse.
3. Appuyez sur le bouton C pour choisir votre Digimon Partenaire.

D - WÄHLEN – Nach dem Drücken der Reset-Taste erscheint eine Eröffnungsanimation.
1. Drücke die Taste A, um die Digimons durchzublättern.
2. Drücke die Taste B, um in Gegenrichtung durchzublättern.
3. Drücke die Taste C, um deinen Digimon-Partner zu wählen.

E - SELECCIÓN – Despues de presionar reset aparecerá una imagen de inicio.
1. Presiona el botón B para pasar de un Digimon a otro.
2. Presiona el botón A para ir hacia atrás.
3. Presiona el botón C para escoger tu mascota Digimon.

NL - SELECTEREN – Nadat je op de reset hebt gedrukt, verschijnt de openingsanimatie.
1. Druk op knop B om alle Digimons af te rollen.
2. Druk op knop A om het scherm in tegenovergestelde richting te doorlopen.
3. Druk op knop C om je Digimonvriendje te selecteren.

GB - (NOTE : If no button is pressed for few minutes, after the opening animation, the game will go into sleep mode. Press buttons A, B, C, or D to return to the selection screen.)

F - (NOTE : Si au bout de quelques minutes aucun bouton n'est actionné, le jeu se mettra en veille. Appuyez sur la touche A, B, C ou D pour revenir à l'écran de sélection.)

D - (HINWEIS : Wenn einige Minuten lang keine Taste betätigt wird, fällt das Spiel in den Schlafmodus. Drücke die Taste A, B, C oder D, um in den Auswahlbildschirm zurückzukehren.)

E - (NOTA : Si no se presiona ningún botón en unos minutos después de aparecer la imagen de inicio el juego entrará en modo de letargo. Presiona el botón A, B, C o D para volver a la pantalla de selección).

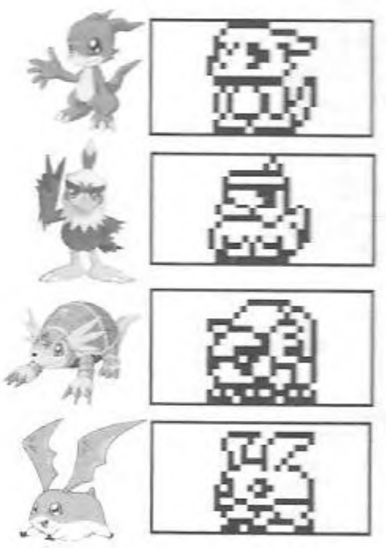
NL - (NOOT : Als er na de openingsanimatie enkele minuten lang geen enkele knop wordt ingedrukt, gaat het spel in de stand-by stand. Druk op knop A, B, C of D om terug te keren naar het selectiescherm.)

GB - VEEMON - Dragon Digimon.Veemon is loyal and strong hearted.
F - VEEMON - Digimon Dragon. Veemon est fidèle et courageux.
D - VEEMON - Drachen-Digimon. Veemon ist treu und mutig.
E - VEEMON - Digimon Dragón. Veemon es leal y tiene un corazón de hierro.
NL - VEEMON - Draak-Digimon. Veemon is loyaal en dapper.

GB - HAWKMON - Bird Digimon.Hawkmon is refined and well dressed.
F - HAWKMON - Digimon Volatile. Hawkmon est raffiné et élégant.
D - HAWKMON - Vogel-Gigimon. Hawkmon ist raffiniert und gut dressiert.
E - HAWKMON - Digimon Pájaro. Hawkmon es refinado y elegante.
NL - HAWKMON - Vogel-Digimon. Hawkmon is verfijnd en welgekleed.

GB - ARMADILLOMON - Mammal Digimon. Armadillomon is a strong Digimon with a big appetite.
F - ARMADILLOMON - Digimon Mammifère. Armadillomon est un Digimon coriace avec un appétit insatiable.
D - ARMADILLOMON - Säugetier-Digimon. Armadillomon ist ein starkes Digimon mit grossem Appetit.
E - ARMADILLOMON - Digimon Mamifero. Armadillomon es un Digimon fuerte y de gran apetito.
NL - ARMADILLOMON - Zoogdier-Digimon. Armadillomon is een sterke Digimon met een grote eetlust.

GB - PATAMON - Mammal Digimon. Patamon is innocent and loveable.
F - PATAMON - Digimon Mammifère. Patamon est innocent et adorable.
D - PATAMON - Säugetier-Digimon. Patamon ist harmlos und liebenswert.
E - PATAMON - Digimon Mamifero. Patamon es inocente y adorable.
NL - PATAMON - Zoogdier-Digimon. Patamon is onschuldig en lief.



COMMANDS (Continued) - COMMANDES (Suite) - BEFEHLE (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANDO'S (Vervolg)

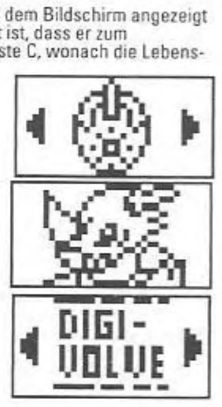
GB - STATUS (cont'd)
5. If a " ? " egg has not appeared on the screen, press button C. After pressing button C, the Armour Mode should appear.
6. If button C is pressed while the Armour Mode is on the screen, the Digimon's life and power points of attack will appear.
7. After you have selected DIGIVOLVE, the Rookie will appear on the screen. When your Digimon is where he can Digivolve into the Champion or Ultimate level, select the status by pressing button A, then press C to execute it and show the character's life and attack power points.

F - ÉTAT (suite)
5. Si le Digi-Œuf " ? " n'est pas affiché, appuyez sur le bouton C. En appuyant sur le bouton C, le Mode Armure doit s'afficher.
6. Si vous appuyez sur le bouton C pendant que le Mode Armure est affiché à l'écran, les points de vie du Digimon (Life) et la puissance de ses attaque (Attack) seront affichés.
7. Après avoir sélectionné la commande DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION), le Digimon Disciple apparaît à l'écran. Lorsque votre Digimon est en mesure de se digivolver au niveau Champion ou Ultime, sélectionnez le nouveau Digimon en appuyant sur le bouton A et validez avec le bouton C pour afficher les points de vie et la puissance d'attaque du personnage.

D - STATUS (Forts.)
5. Wenn kein "?" Ei auf dem Bildschirm erschienen ist, Knopf C drücken. Nach dem Drücken von Knopf C, sollte der Rüstungsmodus erscheinen.
6. Wenn im Rüstungsmodus die Taste C gedrückt wird, werden die Lebens- und Powerpunkte des Digimon auf dem Bildschirm angezeigt
7. Wenn du DIGITIEREN gewählt hast, erscheint auf dem Bildschirm der Anfänger. Wenn dein Digimon so weit ist, dass er zum Champion- oder Endlevel digitieren kann, wähle den Status mit der Taste A und drücke zur Bestätigung die Taste C, wonach die Lebens- und Powerpunkte der Figur erscheinen.

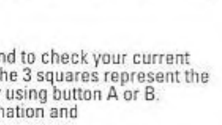
E - STATUS (continuación)
5. Si no ha aparecido "?" en la pantalla, presiona el botón C. Después de presionar C, debería aparecer el Nivel Armored.
6. Si se presiona C durante el Nivel Armored aparecerán en pantalla la vida del Digimon y sus puntos de Fuerza de Ataque.
7. Después de seleccionar DIGIVOLVE, un Digimon Principiante aparecerá en pantalla. Cuando tu Digimon esté en posición de evolucionar al Nivel Campeón o Ultimate, elige el estado presionando A, presiona C para ejecutar y se mostrará la vida y los puntos de Fuerza de Ataque.

NL - STATUS (vervolg)
5. Als er geen "?" ei op het scherm verschenen is, druk dan op knop C. Na een druk op knop C moet de Pantsermodus verschijnen.
6. Als knop C wordt ingedrukt terwijl de Pantsermodus op het scherm staat, verschijnen Digimons leven en aanvals-powerpunten.
7. Als je DIGIVERANDEREN hebt geselecteerd, verschijnt de rekruut op het scherm. Als je Digimon op het punt is waar hij kan digiveranderen naar het Kampioens- of Eindniveau, selecteer dan de status door op knop A te drukken, en druk vervolgens op C om dit uit te voeren en het leven en aanvalspowerpunten van het personage te tonen.



GB - MAP - Select the MAP command by pressing button A or B, and confirm with button C. Use the MAP command to check your current location and destination, and to change a selected destination. The tiny dot shows your current location, and the 3 squares represent the destinations. Your current location will be displayed by a flashing square. Change your selected destination by using button A or B. Confirm your selection with button C. Press button C again to show the DISTANCE between the selected destination and your current location. Press button D on the DISTANCE screen to select another location.

F - CARTE - Sélectionnez la commande MAP (CARTE) en appuyant sur le bouton A ou B et en validant avec le bouton C. La commande CARTE permet de vérifier sa position et sa destination actuelles ou de modifier la destination sélectionnée. Le petit point indique la position actuelle et les 3 carrés représentent les destinations. Votre position actuelle sera affichée sous la forme d'un carré clignotant. Changez votre zone de destination en appuyant sur les boutons A ou B et en validant le choix avec le bouton C. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton C pour afficher la DISTANCE entre la zone de destination et la position actuelle. Appuyez sur le bouton D sur l'écran DISTANCE pour choisir une autre destination.



COMMANDS (Continued) - COMMANDES (Suite) - KOMMANDOS (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANDO'S (Vervolg)

D - KARTE (Forts.) - Drücke die Taste A oder B, um den Befehl KARTE zu wählen, und führe ihn mit der Taste C aus. Verwende den Befehl KARTE, um deine aktuelle Position und den Zielort zu prüfen, und um ein gewähltes Ziel zu ändern. Der kleine Punkt zeigt deine aktuelle Position an, die 3 Quadrate stellen die Zielorte dar. Deine aktuelle Position wird durch ein blinkendes Quadrat angezeigt. Ändere Dein gewähltes Ziel mit den Tasten A oder B und bestätige mit der Taste C. Drücke die Taste C erneut, um die ENTFERNUNG zwischen dem gewählten Ziel und deiner aktuellen Position anzuzeigen. Drücke im Bildschirm ENTFERNUNG die Taste D, um eine andere Position zu wählen.

E - MAP- (MAPA) - Selecciona la función MAP con los botones A o B y confirma con C. Utiliza la función MAP para comprobar tu posición actual y tu destino, y para cambiar un destino elegido previamente. Los puntitos indican tu posición actual y los 3 cuadros indican los destinos. Tu destino actual será indicado con un recuadro parpadeante. Cambia el destino elegido con los botones A o B. Confirma tu elección con C. Presiona C de nuevo para ver la DISTANCE (DISTANCIA) entre el destino elegido y tu localización actual. Presiona D en la pantalla de DISTANCE para elegir otro destino.

NL - KAART (vervolg) - Selecteer het KAART-commando door op knop A of B te drukken en bevestig je keus met knop C. Gebruik het KAART-commando om te checken waar je nu bent en wat je bestemming is, en om een geselecteerde bestemming te veranderen. De kleine puntjes laten de plaats zien waar je nu bent en de 3 vierkantjes geven de bestemmingen aan. De plaats waar je nu bent op de KAART wordt afgebeeld door middel van een knipperend vierkant. Verander je geselecteerde bestemming door middel van de knoppen A of B. Bevestig je selectie door middel van C. Druk knop C opnieuw in om de AFSTAND tussen de geselecteerde bestemming en de plaats waar je nu bent weer te geven. Druk op knop D op het AFSTAND- scherm om een andere plaats te selecteren.

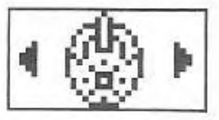
GB - DIGI-EGG - Select the DIGI-EGG command by pressing button A or B, and execute by pressing button C. This screen allows you to view the number of Digi-Eggs available. The pictures of the Digi-Eggs that have already been acquired will appear. The eggs that have not been acquired yet, a "?" egg will appear.
1. Select your Digi-Egg.
2. When button A or B is pressed, the Digi-Egg will appear in order by number.
3. Press button D to go back to the main screen.

F - DIGI-ŒUF - Sélectionnez la commande Digi-Egg (Digi-Œuf) en appuyant sur le bouton A ou B et en validant avec le bouton C. Cet écran permet de visualiser le nombre de Digi-Oeufs disponibles. Les images des Digi-Oeufs déjà acquis apparaîtront. Pour les œufs qui n'ont pas encore été ramassés, un œuf " ? " sera affiché.
1. Sélectionnez votre Digi-Oeuf.
2. Lorsque vous appuyez sur A ou B, les Digi-Oeufs apparaissent dans l'ordre.
3. Appuyez sur D pour revenir à l'écran principal.

D - DIGI-EI - Drücke die Taste A oder B, um den Befehl Digi-Ei zu wählen, und führe ihn mit der Taste C aus. Dieser Bildschirm zeigt die Zahl der verfügbaren Digi-Eier an. Die Bilder der bereits gesammelten Digi-Eier werden gezeigt. Für die noch nicht gesammelten Eier erscheint ein " ? " Ei.
1. Wähle ein Digi-Ei.
2.Wenn die Taste A oder B gedrückt wird, erscheinen die Digi-Eier durchlaufend numeriert.
3. Drücke die Taste D, um in den Hauptbildschirm zurückzukehren.

E - DIGI-EGG (DIGI-HUEVO) - Elige la función Digi-Egg con los botones A o B, y ejecutala con C. Esta pantalla te permite ver el número de Digi-Huevos disponibles. Aparecerán los dibujos de los Digi-Huevos que ya han sido encontrados. Los huevos que todavia no han sido encontrados aparecerán como "?".
1. Elige tu Digi-Huevo.
2. Cuando los botones A o B están presionados, los Digi-Huevos aparecerán ordenados por número.
3. Presiona D para volver a la pantalla principal.

NL - DIGI-EI - Selecteer het Digi-ei commando door op knop A of B te drukken, en voer dit uit door een druk op knop C. Aan de hand van dit scherm kan je het aantal beschikbare Digi-eieren zien. De afbeeldingen van de Digi-eieren die je al hebt verkregen, verschijnen nu. Voor de eieren die je nog niet hebt verkregen, verschijnt een "?".
1. Selecteer je Digi-ei.
2. Als knop A of B wordt ingedrukt, verschijnen de Digi-eieren op volgorde van nummers.
3. Druk op knop D om terug te keren naar het hoofdscherm.



WHAT IS THE NEW D-3 ? - QU'EST-CE QUE LE NOUVEAU D-3 ? - WAS IST EIN D-3? ¿QUÉ ES EL NUEVO D-3? - WAT IS DE NIEUWE D-3?

GB - A mysterious incident plagues the Digital Interval world. Agumon and his friends are disappearing one by one. Use the upgraded D-3 to uncover the mystery !

F - Un phénomène mystérieux frappe le Digimonde. Agumon et ses amis disparaissent les uns après les autres. Utilise le nouveau D-3 pour résoudre ce mystère !

D - Die digitale Intervallwelt wird von einem geheimnisvollen Ereignis heimgesucht: Agumon und seine Freunde verschwinden einer nach dem anderen. Lüfte das Geheimnis mit Hilfe deines neuen D-3!

E - Un misterioso incidente amenaza el mundo Digital. Agumon y sus amigos están desapareciendo uno por uno. ¡Utiliza el nuevo y mejorado D-3 para resolver el misterio!

NL - De Digitale Intervalwereld wordt geteisterd door mysterieuze gebeurtenissen. Agumon en zijn vrienden verdwijnen één voor één. Ontdek dankzij de verbeterde D-3 het geheim achter dit mysterie!

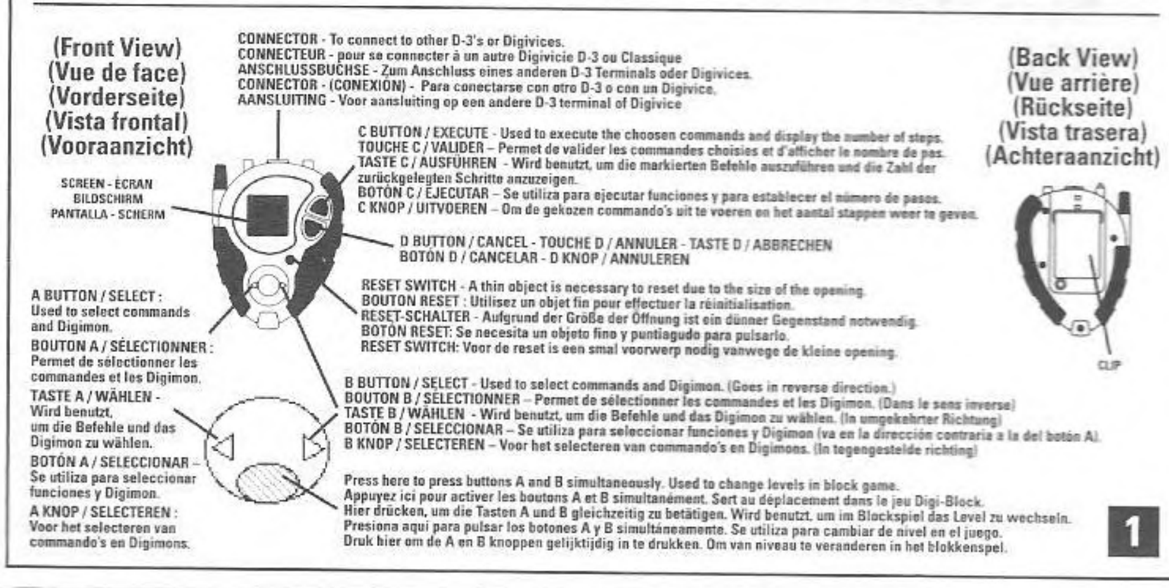
GB - NEW DIGITAL WORLD - Agumon and his friends have disappeared while patrolling their designated locations. Search each area, find missing Digimon, and reveal the truth behind their mysterious disappearance.

F - NOUVEAU DIGIMONDE - Agumon et ses amis ont disparu en patrouillant dans leurs zones. Explore chaque zone, retrouve les Digimon disparus et tu découvriras la vérité qui se cache derrière leur disparition mystérieuse.

D - NEUE DIGITALWELT - Agumon und seine Freunde sind verschwunden, während sie in ihren Bereichen auf Rundgang waren. Durchsuche jeden Bereich, finde das vermisste Digimon und decke die Wahrheit hinter jedem geheimnisvollen Verschwinden auf.

E - NUEVO MUNDO DIGITAL - Agumon y sus amigos han desaparecido mientras patrullaban en sus zonas designadas. Busca en cada área, encuentra a los Digimon desaparecidos y revela el secreto que se esconde tras su misteriosa desaparición.

NL - NIEUWE DIGITALE WERELD - Agumon en zijn vrienden zijn verdwenen terwijl ze elk op hun eigen plek aan het patrouilleren waren. Doorzoek elke plek, vind de ontbrekende Digimon, en breng het geheim achter deze mysterieuze verdwijningen aan het licht.


(Front View)
(Vue de face)
(Vorderseite)
(Vista frontal)
(Vooraanzicht)
CONNECTOR - To connect to other D-3's or Digivices.
CONNECTEUR - pour se connecter à un autre Digivicie D-3 ou Classique
ANSCHLUSSBUCHSE - Zum Anschluss eines anderen D-3 Terminals oder Digivices.
CONNECTOR - (CONEXIÓN) - Para conectarse con otro D-3 o con un Digivice.
AANSLUITING - Voor aansluiting op een andere D-3 terminal of Digivice
SCREEN - ÉCRAN
BILDSCHIRM
PANTALLA - SCHERM
C BUTTON / EXECUTE - Used to execute the choosen commands and display the number of steps.
TOUCHE C / VALIDER – Permet de valider les commandes choisies et d'afficher le nombre de pas.
TASTE C / AUSFÜHREN - Wird benutzt, um die markierten Befehle auszuführen und die Zahl der zurückgelegten Schritte anzuzeigen.
BOTÓN C / EJECUTAR – Se utiliza para ejecutar funciones y para establecer el número de pasos.
C KNOP / UITVOEREN – Om de gekozen commando's uit te voeren en het aantal stappen weer te geven.
D BUTTON / CANCEL - TOUCHE D / ANNULER - TASTE D / ABBRECHEN
BOTÓN D / CANCELAR - D KNOP / ANNULEREN
RESET SWITCH - A thin object is necessary to reset due to the size of the opening.
BOUTON RESET : Utilisez un objet fin pour effectuer la réinitialisation.
RESET-SCHALTER - Aufgrund der Größe der Öffnung ist ein dünner Gegenstand notwendig.
BOTÓN RESET: Se necesita un objeto fino y puntiagudo para pulsarlo.
RESET SWITCH: Voor de reset is een smal voorwerp nodig vanwege de kleine opening.
A BUTTON / SELECT :
Used to select commands and Digimon.
BOUTON A / SÉLECTIONNER :
Permet de sélectionner les commandes et les Digimon.
TASTE A / WÄHLEN -
Wird benutzt, um die Befehle und das Digimon zu wählen.
BOTÓN A / SELECCIONAR –
Se utiliza para seleccionar funciones y Digimon.
A KNOP / SELECTEREN :
Voor het selecteren van commando's en Digimons.
B BUTTON / SELECT - Used to select commands and Digimon. (Goes in reverse direction.)
BOUTON B / SÉLECTIONNER – Permet de sélectionner les commandes et les Digimon. (Dans le sens inverse)
TASTE B / WÄHLEN - Wird benutzt, um die Befehle und das Digimon zu wählen. (In umgekehrter Richtung)
BOTÓN B / SELECCIONAR – Se utiliza para seleccionar funciones y Digimon (va en la dirección contraria a la del botón A).
B KNOP / SELECTEREN – Voor het selecteren van commando's en Digimons. (In tegengestelde richting)
Press here to press buttons A and B simultaneously. Used to change levels in block game.
Appuyez ici pour activer les boutons A et B simultanément. Sert au déplacement dans le jeu Digi-Block.
Hier drücken, um die Tasten A und B gleichzeitig zu betätigen. Wird benutzt, um im Blockspiel das Level zu wechseln.
Presiona aquí para pulsar los botones A y B simultáneamente. Se utiliza para cambiar de nivel en el juego.
Druk hier om de A en B knoppen gelijktijdig in te drukken. Om van niveau te veranderen in het blokkenspel.
(Back View)
(Vue arrière)
(Rückseite)
(Vista trasera)
(Achteraanzicht)
CLIP

SETUP - INSTALLATION - VORBEREITUNG - AJUSTAR - AFSTELLING

GB - POWER - Pull the protective tab out from the D-3.
F - ALIMENTATION - Retirez la languette de protection du D-3.-
D - STROM – Die Schutzlasche auf dem D-3 herausnehmen.
E - ENCENDIDO - Saca la solapa de protección de tu D-3 tirando de ella.
NL - MACHT– Haal de beschermingstoets uit de D-3.

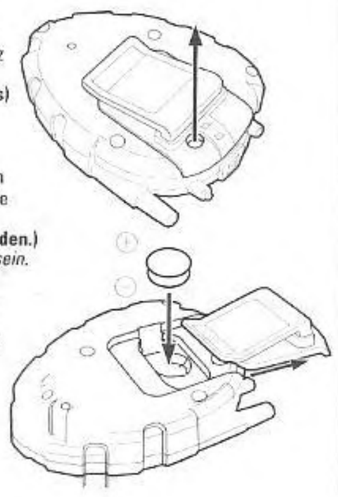
GB - HOW TO CHANGE BATTERY – D-3 takes 1 "CR-2032" battery. Using a small screwdriver, turn the screw counter clockwise to loosen. Slide belt clip up, as shown, and remove the old battery. Insert the fresh battery as indicated in illustration.
(NOTE: You will NOT need to change the batteries before using your D-3 for the first time.)
CAUTION: *Keep batteries away from children. Batteries may be harmful if swallowed.*
NOTE: *Make sure you use a new battery.*

F - REMPLACEMENT DE LA PILE – le D-3 est alimenté par une pile " CR-2032 ".
Avec un petit tournevis, faîtes tourner la vis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour la dévisser. Faîtes glisser le clip de ceinture vers le haut, selon le schéma, et enlevez la pile. Insérez une nouvelle pile comme indiqué sur le schéma.
(NOTE : Il n'est PAS NECESSAIRE de remplacer la piles avant d'utiliser le D-3 pour la première fois)
ATTENTION *: Garder les piles hors de portée des enfants. Ne pas avaler les piles.*
NOTE *: Toujours utiliser une pile neuve.*

D - BATTERIEWECHSEL - Für den D-3 ist eine " CR-2032 " Batterie erforderlich. Die Schraube zum Lösen entgegen dem Uhrzeiger-sinn drehen. Den Gürtelclip wie gezeigt hochschieben und die alte Batterie entnehmen. Die frische Batterie wie gezeigt einlegen.
(HINWEIS: Die Batterien brauchen vor dem erstmaligen Gebrauch des D-3 NICHT gewechselt werden.)
ACHTUNG: *Batterien von Kindern fernhalten. Batterien können bei Verschlucken gesundheitsschädlich sein.*
HINWEIS: *Darauf achten, dass eine neue Batterie verwendet wird.*

E - CÓMO CAMBIAR LAS PILAS – El D-3 necesita una pila "CR-2032". Con un destornillador pequeño afloja el tornillo hasta soltarlo. Levanta la tira de protección y saca la pila gastada. Introduce la pila nueva como se indica.
(NOTA: No necesitas poner una pila antes de usar tu D-3 por primera vez.)
PRECAUCIÓN: *Mantén las pilas fuera del alcance de los niños.*
Las pilas pueden ser muy dañinas si son tragadas.
NOTA: *Asegurate de usar una pila nueva.*

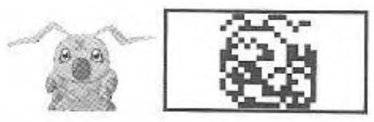
NL - BATTERIJ VERVANGEN – De D-3 werkt op 1 " CR-2032 " batterij. Draai met een kleine schroevendraaier de schroef tegen de wijzers van de klok in los. Schuif de riemclip omhoog, zoals afgebeeld, en verwijder de oude batterij. Plaats de batterij zoals op de afbeelding te zien is.
(NOOT: De batterijen hoeven NIET vervangen te worden voordat de D-3 voor de eerste maal gebruikt wordt.)
WAARSCHUWING: *Houd batterijen uit de buurt van kinderen. Bij inslikken kunnen batterijen gevaarlijk zijn.*
NOOT: *Let erop altijd een nieuwe batterij te gebruiken.*



SELECT YOUR PARTNER DIGIMON (Continued) - CHOISIR SON DIGIMON PARTENAIRE (Suite) WAHL DES PARTNER-DIGIMONS (Fortsetzung) - SELECCIONA TU MASCOTA DIGIMON (Continuación) SELECTEER JE DIGIMON PARTNER (Vervolg)

GB - GATOMON - Cat-like Mammal Digimon. Gatomon can be a bit bossy.
F - GATOMON - Digimon Mammifère ressemblant à un chat. Gatomon a tendance à être un peu autoritaire.
D - GATOMON - Katzenartiges Säugetier-Digimon. Gatomon kann ein wenig eigensinnig sein.
E - GATOMON - Digimon Gato. Gatomon puede ser un poco mandón.
NL - GATOMON - Katachtige zoogdier-Digimon. Gatomon is soms een beetje bazig.

GB - WORMMON - Larva Digimon. Wormmon is a bit submissive.
F - WORMMON - Digimon Larvaire. Wormmon est un très dociles.
D - WORMMON - Larven-Digimon. Wormmon ist ein wenig unterwürfig.
E - WORMMON - Digimon Larva. Wormmon es un poco sumiso.
NL - WORMMON - Larve-Digimon. Wormmon is een beetje onderdanig.



NEW GAME START - COMMENCER UN NOUVEAU JEU - NEUES SPIEL STARTEN COMIENZO DE UN NUEVO JUEGO - HET SPEL BEGINT

GB - Once you have selected a Digimon, your adventure will begin. You will see Digimon disappear one by one. When the animation sequence ends, a map will appear with 3 destinations indicated by squares. Your current location will be indicated with tiny dots. Select a destination to begin the game. Scroll through the destinations with buttons A and/or B. When you confirm the selection with button C, the screen will display how far you are from the selected destination. Press button C again to begin your journey. You may select another destination by pressing button D. Use the MAP command to change your destination during a quest.

F - Une fois sélectionné ton Digimon, ton aventure pourra commencer. Tu verras disparaître les Digimon les uns après les autres. A la fin de la séquence d'animation, une carte sera affichée avec trois zones indiquées par des carrés. Votre position actuelle sera indiquée par de petits points. Sélectionnez une des zones comme destination pour commencer le jeu. Faîtes défiler les zones en utilisant les boutons A et/ou B. Validez la sélection avec le bouton C. L'écran affichera la distance à parcourir pour atteindre la zone sélectionnée. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton C pour commencer l'exploration. Vous pouvez changer de destination en appuyant sur le bouton D. Utilisez la commande MAP (CARTE) pour changer de destination pendant votre quête.

D - Sobald du ein Digimon gewählt hast, kann Dein Abenteuer beginnen. Du siehst die Digimons einen nach dem anderen verschwinden. Nach dem Ende der Animationssequenz erscheint eine Karte mit 3 Zielorten, die durch Quadrate angezeigt werden. Deine aktuelle Position wird durch kleine Punkte angezeigt. Wähle ein Ziel, um das Spiel zu beginnen. Durchblättere die Zielorte mit den Tasten A und/oder B. Wenn du deine Wahl mit der Taste C bestätigst, wird angezeigt, wie weit du vom gewählten Zielort entfernt bist. Drücke die Taste C erneut, um deine Reise anzutreten. Um ein wählen. Durchblättere die Befehle mit der Taste A oder B. Drücke die Taste C, um einen Befehl auszuführen. Wenn keine Taste gedrückt wird, kehrt das Spiel nach 15 Sekunden in den Hauptbildschirm zurück.

E - Una vez has elegido tu Digimon, tu aventura comienza. Verás desaparecer a los Digimon uno por uno. Cuando la secuencia animada termine, aparecerá un mapa con tres destinos indicados con recuadros. Tu posición actual será indicada con unos puntitos. Elige un destino para comenzar el juego. Pasa de un destino a otro con los botones A y/o B. Cuando confirmes tu elección, pulsando C, la pantalla te indicará lo lejos que estás de tu destino. Vuelve a presionar C para empezar tu aventura. Puedes elegir otro destino presionando el botón D. Utiliza la función Mapa para cambiar de destino durante tu aventura.

NL - Als je je Digimon hebt geselecteerd, kan je avontuur beginnen. Je ziet de Digimons één voor één verdwijnen. Als het animatiefilmpje af is, verschijnt er een kaart met 3 bestemmingen, gemarkeerd door vierkantjes. De plaats waar je je op dit moment bevindt, wordt aangegeven door kleine puntjes. Selecteer een bestemming om het spel te beginnen. Rol de bestemmingen met de knoppen A en/of B af. Als je je selectie bevestigt met knop C, laat het scherm zien hoe ver je van de geselecteerde bestemming af bent. Druk opnieuw op knop C om je reis te beginnen. Je kunt een andere bestemming kiezen door op knop D te drukken. Gebruik het kaartcommando om op je speurtocht van bestemming te veranderen.

COMMANDS - COMMANDES - BEFEHLE FUNCIONES- COMMANDO'S

GB - There are 6 important commands you need to know before playing: STATUS, MAP, DIGI-EGG, SLOT GAME, MEDICAL, and CONNECT. Press button A or B to select a command. Scroll through the commands with button A or B. Execute a command with button C. If there is no button pressed within 15 seconds, then the display will return to the main screen.

F - Il existe 6 commandes importantes qu'il faut connaître avant de jouer : ETAT (STATUS), CARTE (MAP), DIGI-ŒUFS (DIGI-EGG), JEUX (SLOT GAME), SOINS MEDICAUX (MEDICAL) et CONNEXION (CONNECT). Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner une commande. Faîtes défiler les commandes en utilisant les boutons A ou B. Sélectionnez une commande en utilisant le bouton C. Si pendant 15 secondes aucun bouton n'est actionné, vous retournerez à l'écran principal.

D - Es gibt 6 wichtige Befehle, die du vor dem Spielen kennen musst: STATUS, KARTE, DIGI-EI, DIGI-SPIELE, MEDIZIN und VERBINDEN. Drücke die Taste A oder B, um einen Befehl zu wählen. Durchblättere die Befehle mit der Taste A oder B. Drücke die Taste C, um einen Befehl auszuführen. Wenn keine Taste gedrückt wird, kehrt das Spiel nach 15 Sekunden in den Hauptbildschirm zurück.

E - Hay 6 importantes funciones que debes conocer antes de jugar: STATUS (CATEGORÍA), MAP (MAPA), DIGI-EGG (DIGI-HUEVOS), DIGI GAMES (DIGI-JUEGOS), MEDICAL (CURA) y CONNECT (CONECTAR). Presiona el botón A o B para elegir una función. Pasa de una a otra con los botones A y/o B. Ejecuta la función elegida con el botón C. Si no se presiona ningún botón en 15 segundos el D-3 volverá a la pantalla principal.

NL - Voordat je gaat spelen moet je 6 belangrijke commando's kennen: STATUS, KAART, DIGI-EIEREN, ACHTERVOLGSPEL, MEDISCH en AANSLUITING. Druk op knop A of B om een commando te selecteren. Rol de commando's af met knop A of B. Voer een commando uit met knop C. Als er niet binnen 15 seconden een knop wordt ingedrukt, keert de display terug naar het hoofdscherm.

GB - STATUS - Check the state of your Digimon with this command.
Select the STATUS command by pressing button A or B, and execute by pressing button C.
1. Select the status of your Digimon that you want to see.
2. Select your Digimon.
3. Select Digi-Egg or Digivolve.
4. After you have selected Digi-Egg, a Digi-Egg will appear on the screen. If a Digimon has two Digi-Eggs, you can select one of the two. If you were not able to receive either of the eggs or it is broken, then a " ? " egg will appear.

F - ÉTAT - Avec cette commande, vous pouvez vérifier l'état de votre Digimon.
Appuyez sur les boutons A ou B pour sélectionner la commande STATUS (ETAT) puis sur le bouton C pour valider.
1. Sélectionner l'état de votre Digimon que vous voulez vérifier.
2. Sélectionnez votre Digimon.
3. Sélectionnez la commande Digi-Egg (Digi-Œuf) ou Digivolve (Digivolution).
4. Après avoir sélectionné Digi-Oeuf, un Digi-Oeuf apparaît à l'écran. Si un Digimon possède deux Digi-Œufs, vous pouvez choisir l'un des deux. Si vous n'avez reçu aucun des œufs ou s'ils sont cassés, un œuf " ? " apparaît à l'écran.

D - STATUS - Prüfe den Zustand deines Digimons mit diesem Befehl.
Drücke die Taste A oder B, um den Befehl STATUS zu wählen und drücke dann die Taste C, um ihn auszuführen.
1. Wähle den zu prüfenden Status deines Digimons aus.
2. Wähle dein Digimon.
3. Wähle Digi-Ei oder Digitieren.
4. Wenn du Digi-Ei gewählt hast, erscheint ein Digi-Ei auf dem Bildschirm. Wenn ein Digimon zwei Digi-Eier hat, kannst du eines davon wählen. Wenn du kein Ei gesammelt hast, oder wenn es zerbrochen ist, erscheint ein " ? " Ei auf dem Bildschirm.

E - STATUS – Comprueba el estado de tu Digimon con esta función.
Selecciona la función STATUS con los botones A o B y ejecutala con el botón C.
1. Elige el estado de tu Digimon que quieres ver.
2. Selecciona tu Digimon.
3. Selecciona Digi-Egg (Digi-Huevo) o Digivolve (Digievolución).
4. Después de seleccionar Digi-Egg, un Digi-Huevo aparecerá en la pantalla. Si un Digimon tiene dos Digi Huevos, puedes elegir entre uno u otro. Si no se dispone de Digi-Huevos o alguno está roto, aparecerá el símbolo "?" en la pantalla.

NL - STATUS – Check met behulp van dit commando de status van je Digimon.
Selecteer het STATUS-commando door op knop A of B te drukken en voer het uit door een druk op knop C.
1. Selecteer de status van de Digimon die je wilt zien.
2. Selecter je Digimon.
3. Selecteer Digi-ei of Digiveranderen.
4. Als je Digi-ei geselecteerd hebt, verschijnt er een Digi-ei op het scherm. Als een Digimon twee Digi-eieren heeft, kan je er één van de twee selecteren. Als je geen van beide eieren kunt krijgen, of als het een gebroken ei is, verschijnt er een "?" ei op het scherm.

COMMANDS (Continued) - COMMANDES (Suite) - KOMMANDOS (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANDO'S (Vervolg)

GB - DIGI-GAME - 1. There are two mini-games in the new D-3. Select the GAME command by pressing button A or B, and execute with button C.
2. Select either the BLOCK GAME or the EGG GAME with button A or B, and begin the game by pressing button C.

F - DIGI-JEUX - 1. Il y a deux mini-jeux dans le nouveau D-3. Sélectionnez la commande GAME (JEUX) en appuyant sur le bouton A ou B et en validant avec le bouton C.
2. Sélectionnez soit le Jeu Digi-Block (BLOCK GAME) soit le Jeu Digi-Œufs (EGG GAME) en appuyant sur le bouton A ou B et ensuite sur le bouton C pour lancer le jeu.

D - DIGI-SPIELE - 1. Im neuen D-3 gibt es zwei Minispiele. Drücke die Taste A oder B, um den Befehl SPIEL zu wählen, und führe ihn mit der Taste C aus.
2. Wähle mit der Taste A oder B entweder das BLOCKSPIEL oder das EI-SPIEL und drücke dann die Taste C, um das Spiel zu starten.

E - DIGI-GAMES (DIGI-JUEGOS) - 1. Hay dos mini-juegos en tu D-3. Selecciona la función DIGI-GAMES con los botones A o B, y ejecutala con C.
2. Elige entre el juego BLOCK GAME y EGG GAME con los botones A o B y comienza el juego pulsando C.

NL - DIGI-SPELLETJES - 1. De nieuwe D-3 bevat twee mini-spelletjes. Selecteer het SPEL-commando door op knop A of B te drukken, en voer het uit met knop C.
2. Selecteer het BLOKKENSPEL of het EIERSPEL met knop A of B en begin het spel door op knop C te drukken.

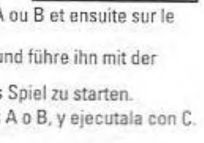
GB - BLOCK GAME - Fire a shape to match the enemy blocks and make a square. The square will then disappear.

F - JEU DIGI-BLOCK - Le but du jeu est d'empêcher les Blocks ennemis de franchir votre ligne de défense en trouvant la Block qui correspond pour former des carrés et faire disparaître les Blocks ennemis.

D - BLOCKSPIEL - Schieße eine Form ab, um die gegnerischen Blöcke abzufangen und ein Quadrat zu bilden. Das Quadrat verschwindet dann.

E - BLOCK GAME - Dispara figuras para que encajen con las del enemigo haciendo un bloque. Entonces el bloque desaparecerá.

NL - BLOKKENSPEL - Vuur een vorm af om de vijandelijke blokken aaneen te koppelen en maak een vierkant. Het vierkant verdwijnt dan.



GB - Select a shape of block to fire by pressing button A or B. Fire the selected block with button C.

F - Sélectionnez une forme de bloc en appuyant sur le bouton A ou B. Appuyez sur la touche C pour tirer.

D - Wähle die Form des abzufeuernden Blocks mit der Taste A oder B. Schieße den gewählten Block mit der Taste C ab.

E - Elige la forma de la figura a disparar con los botones A o B. Dispara con el botón C.

NL - Selecteer een blokvorm dat je wilt afvuren door middel van een druk op knop A of B. Vuur het geselecteerde blok af met knop C.

ENEMY BLOCK
BLOCK ENNEMI
GEGENERISCHER BLOCK
FIGURA ENEMIGA
VIJANDELIJK BLOK
PLAYER BLOCK - BLOCK DU JOUEUR - SPIELER-BLOCK
FIGURA DEL JUGADOR - SPELERSBLOK
DEFENSE LINE - LIGNE DE DEFENSE - VERTEIDIGUNG-SLINIE
LINEA DE DEFENSA - VERDEDIGINGSLINIE

GB - Enemy blocks will appear from the upper and lower levels. To switch levels, hold down buttons A and B simultaneously. You can do this by pressing the highlighted portion of the button, illustrated on the next page.

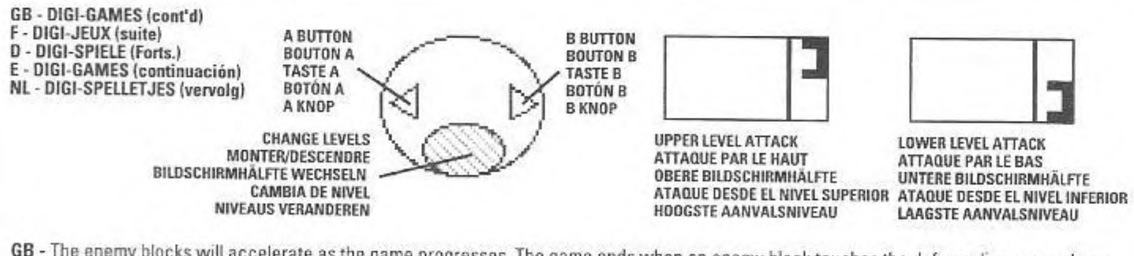
F - Les Blocks de l'ennemi surgiront en haut et en bas de l'écran. Pour monter ou descendre, appuyez simultanément sur les boutons A et B. Pour ce faire, appuyez sur la partie du bouton indiquée sur la page suivante.

D - Gegnerische Böcke erscheinen in der oberen und unteren Bildschirmhälfte. Um zwischen den Hälften zu wechseln, die Tasten A und B gleichzeitig drücken. Dazu kannst du den hervorgehobenen Teil der Taste drücken, wie auf der nächsten Seite gezeigt.

E - Las figuras enemigas aparecerán desde los niveles superior e inferior. Para elegir nivel presiona simultaneamente los botones A y B. Puedes hacerlo presionando la parte rebajada del botón, como se muestra en la página siguiente.

NL - Er verschijnen vijandelijke blokken vanaf de hogere en lagere niveaus. Houd de knoppen A en B gelijktijdig naar beneden om van niveau te wisselen. Dat kan je doen door op het lichtste deel van de knop te drukken, zoals op de volgende pagina te zien is.

COMMANDS (Continued) - COMMANDES (Suite) - KOMMANDOS (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANDO'S (Vervolg)



GB - The enemy blocks will accelerate as the game progresses. The game ends when an enemy block touches the defense line, or you have made 40 blocks disappear. Your DISTANCE will decrease according to how many blocks you've defeated.

F - Les Blocks de l'ennemi deviendront de plus en plus rapides au cours du jeu. Le jeu se termine lorsqu'un Block ennemi touche la ligne de défense ou lorsqu'on a fait disparaître 40 carrés. La DISTANCE sera réduite en fonction du nombre de Blocks éliminés.

D - Die gegnerischen Blöcke werden im Verlauf des Spieles immer schneller. Das Spiel endet, wenn ein gegnerischer Block die Verteidigungslinie berührt, oder wenn du 40 Blöcke zerstört hast. Je mehr Blöcke du zerstörst, um so mehr nimmt deine ENTFERNUNG zum Zielort ab.

E - Las piezas enemigas irán más rápido a medida que avance el juego. El juego termina cuando una pieza enemiga toca la linea de defensa o cuando hayas conseguido hacer desaparecer 40 bloques. Tu DISTANCE disminuirá de acuerdo al número de bloques que hayas hecho desaparecer.

NL - De vijandelijke blokken versnellen naarmate het spel vordert. Het spel eindigt wanneer een vijandelijk blok de verdedigingslinie raakt, of wanneer je 40 blokken hebt laten verdwijnen. Je AFSTAND wordt kleiner naarmate je meer blokken hebt verslagen.

GB - EGG-GAME - Memorize the sequence of the Digi-Eggs. Your objective is to place the Digi-Eggs in their correct sequence.
1. Press button C on the game title to display the PUSH on the screen.
2. Press button C again to begin the game. If there is no input for 15 seconds, the screen will return to the game title.
(NOTE: The game will begin 3 seconds after this screen is displayed.)

F - JEU DIGI-OEUFS - Le but du jeu est de mémoriser et de reproduire correctement une série de Digi-Œufs.
1. Appuyez sur le bouton C pour afficher l'écran.
2. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton C pour commencer le jeu. Si vous n'appuyez sur aucune touche dans les 15 secondes, l'écran reviendra au titre du jeu.
(NOTE: The game will begin 3 seconds after this screen is displayed.)

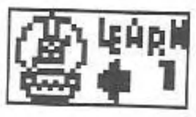
D - EI-SPIEL - Präge dir die Reihenfolge der Digi-Eier ein. Das Ziel besteht darin, die Digi-Eier in die richtige Reihenfolge zu bringen.
1. Drücke die Taste C im Spieltitel, damit DRÜCKEN auf dem Bildschirm erscheint.
2. Die Taste C erneut drücken, um das Spiel zu starten. Wenn keine Taste betätigt wird, kehrt der Bildschirm nach 15 Sekunden zum Spieltitel zurück.
(HINWEIS: Das Spiel beginnt 3 Sekunden nach Erscheinen des folgenden Bildschirms erscheint).

E - EGG GAME - Memoriza la secuencia de Digi-Huevos que aparezca. Tu objetivo será colocar los Digi-Huevos en el orden correcto según la secuencia anteriormente memorizada.
1. Presiona C sobre el título del juego para que aparezca en pantalla PUSH.
2. Presiona de nuevo C para empezar el juego. Si no se pulsa ningún botón en 15 segundos la pantalla volverá al título del juego.
(NOTA: El juego comienza 3 segundos después de que aparezca esta pantalla).

NL - EIERSPEL - Onthoud de volgorde van de Digi-eieren. Aan jou de taak om de Digi-eieren in de juiste volgorde te plaatsen.
1. Druk op knop C op de speltitel om PUSH (DRUKKEN) op het scherm weer te geven.
2. Druk opnieuw op knop C om het spel te beginnen. Als er 15 seconden lang geen commando wordt gegeven, keert het scherm terug naar de speltitel.
(NOOT: Het spel begint 3 seconden nadat dit scherm is weergegeven).

COMMANDS (Continued) - COMMANDES (Suite) - BEFEHLE (Fortsetzung) FUNCIONES (Continuación) - COMMANDO'S (Vervolg)

GB - DIGI GAMES (cont'd)- Digi-Egg will appear one after another. Watch carefully and memorize the type and the sequence of the Digi-Eggs. The number of Digi-Eggs will increase as the game progresses. Now, try to select the Digi-Egg in the correct sequence. Make your selection by pressing button A or B, and confirm with button C. The computer will review your answer when you are finished. Your DISTANCE will decrease according to how many you answer correctly.



F - DIGI-JEUX (suite) - Les Digi-Oeufs apparaîtront les uns après les autres. Observez bien et mémorisez le type et l'ordre des Digi-Oeufs. Le nombre de Digi-Oeufs augmentera au cours du jeu. Maintenant, essayez de sélectionner les Digi-Œufs dans le bon ordre. Faîtes votre choix en appuyant sur les boutons A ou B et validez avec le bouton C. L'ordinateur évaluera votre réponse. La DISTANCE sera réduite en fonction du nombre de réponses justes.

D - DIGI-SPIELE (Forts.) - Die Digi-Eier erscheinen eines nach dem anderen. Beobachte sie aufmerksam und präge dir die Art und Reihenfolge der Digi-Eier ein. Die Zahl der Digi-Eier nimmt im Verlauf des Spieles zu. Versuche dann, die Digi-Eier in der richtigen Reihenfolge zu wählen. Drücke zum Wählen die Taste A oder B und bestätige mit der Taste C.Der Computer wird deine Antwort prüfen, sobald du fertig best. Je öfters du korrekt antwortest, um so mehr nimmt deine ENTFERNNUNG zum Zielort ab.

E - DIGI-GAMES (continuación) - Aparecerá un Digi-Huevo detrás de otro. Fijate atentamente y memoriza el tipo y secuencia de los Digi-Huevos. El número de Digi-Huevos aumentará a medida que el juego avance. Ahora, trata de elegir el Digi- Huevo en el orden correcto. Elige el que corresponda moviendote con los botones A o B, y confirma con el C. La máquina revisará tu elección cuando hayas terminado. Tu DISTANCE se reducirá de acuerdo al número de respuestas correctas obtenidas.

NL - DIGI-SPELLETJES (vervolg)- De Digi-eieren verschijnen één voor één. Kijk zorgvuldig en onthoud het soort en de volgorde van de Digi-eieren. Het aantal Digi-eieren neemt toe naarmate het spel vordert. De stappen van je Digimon's worden niet geteld wanneer hij niet verzorgd wordt nadat hij is verwond. Selecteer het MEDISCH commando door op knop A te drukken en voer het uit met knop B en je Digimon wordt verzorgd. Probeer nu de Digi-eieren in de juiste volgorde te selecteren. Maak je selectie door op A of B te drukken, en bevestig je keuze met een druk op knop C. De computer beoordeelt je antwoord als je klaar bent. Je AFSTAND neemt af naarmate je meer juiste antwoorden hebt gegeven.

GB - MEDICAL – Use this command to cure your Digimon when wounded in battle. Your Digimon's steps will not count if he is not given medical attention after he has been wounded. Select the MEDICAL command by pressing button A or B, and execute by pressing button C. Your Digimon will be healed.

F - SOINS MÉDICAUX . Utilisez cette commande pour soigner votre Digimon quand il est blessé lors d'un combat. Les pas de votre Digimon ne seront pas comptabilisés s'il n'est pas soigné après avoir été blessé. Sélectionnez la commande MEDICAL (SOINS MÉDICAUX) en appuyant sur les boutons A ou B et en validant avec le bouton C pour soigner votre Digimon.

D - MEDIZIN - Benutze diesen Befehl, um dein Digimon zu heilen, wenn es Kampf verwundet wurde. Die Schritte deines Digimon werden nicht gezählt, wenn er nach einer Verletzung nicht behandelt wurde. Drücke die Tasten A oder B, um den Befehl MEDIZIN zu wählen, und führe ihn mit der Taste C aus. Dein Digimon wird dann geheilt.

E -MEDICAL (CURA) - Utiliza esta función para curar a tu Digimon cuando resulte herido en un combate. No se contarán los registros previos si no le has prestado la atención médica necesaria si ha resultado herido. Elige la función MEDICAL con los botones A o B y ejecutala con el C. Tu Digimon quedará curado.

NL - MEDISCH . Gebruik dit commando als je Digimon gewond is geraakt in de strijd. De stappen van je Digimon tellen niet als hij geen medische verzorging heeft gehad nadat hij gewond is geraakt. Selecteer het MEDISCHE commando door op knop A of B te drukken en voer het uit door knop C. Je Digimon wordt weer beter.

WALK YOUR DIGIMON - PROMENE TON DIGIMON - GEH MIT DEINEM DIGIMON PASEA A TU DIGIMON - WANDELEN MET JE DIGIMON

GB - CONNECT : Please see page 21 for a detailed explanation. After you select your Digimon Pal, you can walk him by attaching the new D-3 to your belt and moving, or by shaking it. Your Digimon will start walking with you!

F - CONNEXION : Voir la page 21 pour une explication détaillée. Après avoir sélectionné votre Digimon Partenaire, vous pouvez lui faire explorer le Digimonde en vous déplaçant, une fois le D-3 attaché à votre ceinture, ou en le secouant. Votre Digimon se met alors à marcher.

D - VERBINDEN : Eine ausführliche Beschreibung findest du auf Seite 21. Wenn du deinen Digimon-Partner gewählt hast, kannst du mit ihm gehen, indem du deinen neuen D-3 an deinem Gürtel befestigst oder schüttelst. Dein Digimon wird dann mitgehen!

E - CONNECT (CONECTAR) : Por favor, consulta la página 21 para una explicación detallada. Despues de elegir a tu mascota Digimon puedes pasearle ajustando el D-3 a tu cinturón y moviéndote, o moviendo directamente tu D-3. ¡Tu digimon comenzará a caminar contigo!

NL - AANSLUITEN : Zie pagina 21 voor een uitgebreide beschrijving. Als je je Digimon vriendje hebt geselecteerd, kan je met hem gaan wandelen door de nieuwe D-3 aan je riem vast te maken en te bewegen of te schudden. Je Digimon loopt nu met je mee!

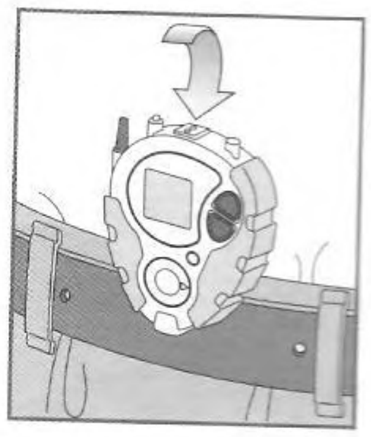
GB - (NOTE: Make sure you attach the D-3 to your belt as shown. It's possible that your steps will not match the steps of the D-3 all the time.)

F - (NOTE : Assurez-vous que le D-3 est attaché à votre ceinture comme indiqué. Vos pas et ceux du Digimon ne sont pas nécessairement synchronisés.)

D - (HINWEIS: Befestigt den D-3 wie gezeigt an deinem Gürtel. Es kann sein, dass deine Schritte nicht immer mit dem D-3 im Gleichschritt sind).

E - (NOTA: Asegurate de ajustar el D-3 a tu cinturón como se muestra. Es posible que tus pasos no coincidan con los de tu D-3 en algunos momentos).

NL -(NOOT: Let erop de D-3 zo aan je riem vast te maken als is afgebeeld. Het kan zijn dat jouw stappen niet altijd precies samenvallen met die van de D-3).



EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURE DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

GB - DIGI-EGG - The Digi-Egg selection screen appears when you are able to Armour Digivolve. If there is a Digi-Egg that you can use, it will appear on the screen. When you press button A or B to select the Digi-Egg and button C to execute, the Armour Digivolve animation will appear. When the animation is finished, you will hear a beeping sound, then the screen will change from READY to COUNT. Shake the D-3 up and down. After 3 seconds, the results of shaking will appear on the screen in power points. If the power points are high, it becomes easier to win battles.

D-Power Points are not necessary to Armour Digivolve. Your Digimon can Digivolve as many times as he has Digi-Eggs. However, sometimesafter battle, Digi-Eggs are broken. If they are broken, then your Digimon cannot Digivolve to the armour digivolving level until you get that Digi-Egg again.

F - DIGI-OEUF - Dans ce jeu, il est possible de se digivolver en Digimon Cuirassé. La commande DIGI-EGG (DIGI-ŒUF) apparaît alors. Si vous possédez un Digi-Oeuf qui peut être utilisé, il apparaîtra sur l'écran. Si vous appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner le Digi-Oeuf et validez en appuyant sur le bouton C, l'animation de la Digivolution Cuirassée s'affiche. Quand l'animation est terminée, vous entendez un bip, puis l'écran passe de READY (PRÊT) à COUNT (COMPTE). Secouez le D-3 de haut en bas. Après 3 secondes, le résultat s'affiche en nombre de points de Puissance. Plus le nombre de points est élevé, plus il est facile de remporter les combats.

La Puissance-D n'est pas nécessaire pour digivolver en Digimon Cuirassé. Votre Digimon peut se digivolver autant de fois que vous avez de Digi-Oeufs. Cependant, il arrive après un combat qu'un Digi-Oeuf soit cassé. Dans ce cas-là, votre Digimon ne pourra se digivolver en Digimon Cuirassé de ce symbole tant que vous n'aurez pas obtenu ce Digi-Oeuf à nouveau.

D - DIGI-EI - Der Digi-Ei Auswahlbildschirm erscheint, wenn du in der Lage bist, zu digitieren. Wenn ein Digi-Ei vorhanden ist, das du benutzen kannst, wird es auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn du mit der Taste A oder B ein Digi-Ei wählst und mit der Taste bestätigst, erscheint eine Animationssequenz, Nach dem Ende dieser Animation hörst du einen Ton und die Bildschirmanzeige wechselt von BEREIT zu ZAHLEN. Schüttle das D-3 rauf und runter. Nach 3 Sekunden wird das Schüttelergebnis in Powerpunkten angezeigt.

D-Powerpunkte werden nicht benötigt, um die Rüstung zu digitieren. Dein Digimon kann seine Rüstung so oft digitieren, wie er Digi-Eier hat. Nach einem Kampf kann es vorkommen, dass Digi-Eier zerbrochen sind. Dann kann dein Digimon seine Rüstung nicht digitieren, bis er wieder ein Digi-Ei findet.

E - DIGI-EGG - (DIGI-HUEVO). La pantalla de selección de Digi-Huevo aparece cuando el Digimon está preparado para Digievolucionar al Nivel Armor. Si hay algún Digi-Huevo que puedas utilizar aparecerá en la pantalla. Presiona A o B para elegir el Digi-Huevo y C para ejecutar; aparecerá la animación de la Digievolución al Nivel Armor. Cuando acabe la animación, oirás un pitido (beep) y la pantalla pasará de READY a COUNT. Agita el D-3 arriba y abajo. Después de 3 segundos aparecerá en pantalla un número de puntos de Fuerza. Si el número que aparece es alto, será más fácil ganar combates.

Los puntos de Fuerza Digimon (D-Power) no son necesarios para la Digievolución al Nivel Armor. Tu Digimon puede Digievolucionar tantas veces como Digi-Huevos hayas conseguido. En ocasiones, durante la batalla, los Digi-Huevos pueden romperse. Si se rompen tu Digimon no podrá pasar al Nivel Armor hasta que vuelvas a lograr ese Digi-Huevo otra vez.

NL - DIGI-EI -Het Digi-ei selectiescherm verschijnt als je kunt pantserdigiveranderen. Als er een Digi-ei is dat je kunt gebruiken, verschijnt het op het scherm. Als je op knop A drukt of op B om het Digi-Ei te selecteren en knop C om uit te voeren, verschijnt de Pantser Digiveranderanimatie. Als het animatiefilmpje afgelopen is, hoor je een piep, en gaat het scherm van READY (KLAAR) naar COUNT (TELLEN). Schud de D-3 op en neer. Na 3 seconden verschijnt de schudscore op het scherm in powerpunten. Als het aantal powerpunten hoog is, wordt het makkelijker de gevechten te winnen.

D-Powerpunten zijn niet nodig om te pantserdigiveranderen. Jouw Digimon kan net zo vaak Digiveranderen als hij Digi-eieren heeft. Maar soms zijn na een gevecht de Digi-eieren gebroken. Als ze gebroken zijn, dan kan jouw Digimon niet Digiveranderen naar het pantser-digiveranderingsniveau totdat je dat Digi-ei opnieuw hebt verkregen.

GB - DIGIVOLVE - As the game progresses, your Digimon may or may not be able to Digivolve. Until your Digimon is able to Digivolve, you will not be able to select the Digivolving command. **(NOTE: It will not be displayed until you are able to use the command.)** When you select the Digivolve command, you will be able to select the Digimon that your Digimon can Digivolve into. Press button A or B to select your Digimon and button C to execute, then your Digimon's corresponding animation will appear on the screen. You will hear beeping, then the screen will change from READY to COUNT. Shake the D-3 up and down. After 3 seconds, the result of shaking will appear in power points. If the Power Points high, then it will become easier to win battles.
D-Power Points are necessary to Digivolve. If there are not enough D-Power Points, then the Digimon will not be able to Digivolve. To reach Champion Level, you will lose 8 D-Power and to reach Ultimate Level, you will lose 12 D-Power.

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (Continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

F - DIGIVOLUTION - En avançant dans le jeu, votre Digimon peut acquérir ou non la capacité de se digivolver. Tant que votre Digimon n'est pas capable de se digivolver, vous ne pouvez pas sélectionner la commande DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION). **(Note: Elle ne sera pas affichée.)**
Une fois sélectionnée la commande DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION), vous pouvez choisir en quel Digimon votre Digimon va se digivolver. Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner votre Digimon et sur le bouton C pour valider. L'animation correspondant au Digimon choisi apparaît à l'écran. Vous entendez un bip et l'écran passe de READY (PRÊT) à COUNT (COMPTE). Secouez le D-3 de haut en bas. Après 3 secondes, le résultat s'affiche en nombre de points de Puissance. Plus le nombre de points est élevé, plus il est facile de remporter les combats.
La Puissance-D Force-D est nécessaire pour se digivolver. Si le niveau de Puissance est trop bas votre Digimon ne peut pas se digivolver. Il faut 8 points pour se digivolver au niveau Champion et 12 pour se digivolver au niveau Ultime.

D - DIGITIEREN - Im Verlauf des Spieles kann dein Digimon in der Lage sein, zu digitieren, oder auch nicht. Den Befehl Digitieren kannst du nur wählen, wenn er dazu in der Lage ist. **(HINWEIS: Der Befehl wird nicht angezeigt, bis du ihn verwenden kannst).** Wenn du den Befehl Digitieren gewählt hast, kannst du das Digimon wählen, zu dem dein Digimon digitieren kann. Drücke die Taste A oder B, um deinen Digimon zu wählen, und die Taste C zum ausführen, dann wird die Animationssequenz für den jeweiligen Digimon angezeigt. Nach einem Ton wechselt die Bildschirmanzeige von BEREIT zu ZAHLEN. Schüttle das D-3 rauf und runter. Nach 3 Sekunden wird das Schüttelergebnis in Powerpunkten angezeigt. Mit einer hohen Powerpunktzahl ist es leichter, einen Kampf zu gewinnen.
D-Powerpunkte werden zum Digitieren benötigt. Wenn nicht genug D-Powerpunkte vorhanden sind, kann der Digimon nicht digitieren. Um das Champion-Level zu erreichen, brauchst du 8 D-Power, und um das Endlevel zu erreichen, 12 D-Power.

E - DIGIVOLVE - (DIGIEVOLUCIÓN). A medida que el juego avanza tu Digimon puede ser capaz o no de Digievolucionar. Antes de que tu Digimon pueda Digievolucionar no podrás elegir la función Digievolve. **(NOTA: Dicha función NO aparecerá en pantalla hasta que pueda ser utilizada).**
Cuando elijas la función Digievolve, podrás elegir en cual de los Digimon en los que puede evolucionar quieres que se transforme. Presiona A o B para seleccionarlo y C para ejecutar, entonces aparecerá en pantalla la animación correspondiente a la Digievolución elegida. Escucharás un beep y la pantalla pasará de READY a COUNT. Agita el D-3 de arriba a abajo. Tras 3 segundos aparecerá el resultado en puntos de fuerza. Si el número es alto será más fácil ganar combates.
Los puntos de Fuerza Digimon (D-Power) son necesarios para Digievolucionar. Si no son suficientes tu Digimon no podrá Digievolucionar. Para alcanzar el nivel Campeón perderás 8 puntos de Fuerza Digimon y para el nivel Ultimate perderás 12 puntos de Fuerza Digimon.

NL - DIGIVERANDEREN - Naarmate het spel vordert, kan je Digimon wel of niet in staat zijn om te Digiveranderen. Zolang je Digimon niet kan Digiveranderen, ben je niet in staat het Digiverander-commando te selecteren. **(NOOT: Het wordt niet weergegeven totdat je in staat bent het commando te gebruiken).**
Als je het Digiverander-commando selecteert, ben je in staat de Digimon te selecteren waarin jouw Digimon kan Digiveranderen. Druk op knop A of B om jouw Digimon te selecteren en knop C om het uit te voeren, en dan verschijnt het animatiefilmpje op het scherm dat hoort bij jouw Digimon. Je hoort piepen, en dan gaat het scherm van READY (KLAAR) naar COUNT (TELLEN). Schud de D-3 op en neer. Na 3 seconden verschijnt de schudscore in powerpunten. Heb je een hoog aantal powerpunten, dan wordt het makkelijker om de gevechten te winnen.
D-Powerpunten zijn nodig om te Digiveranderen. Als er onvoldoende D-Powerpunten zijn, kan de Digimon niet Digiveranderen. Om het kampioensniveau te bereiken verlies je 8 D-Power en om het eindniveau te bereiken verlies je 12 D-Power.

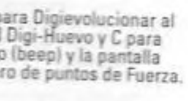
GB - PARTY - This command allows you to choose a different Digimon to battle. Press button A to switch your Digimon, then button C to select. This command can't be selected if other Digimon are not joined. A previous Digimon can't be selected if the Digimon has already been switched once. After a battle, the last Digimon used will appear on the screen. Press button C at the STATUS command screen to change the Digimon. A command can be selected one more time. The commands that can be selected are FIGHT, DIGI-EGG, and DIGIVOLVE.
(NOTE: If other Party Digimon are not inputted, then they can't be selected and /or executed. Once the Party Digimon has been summoned in battle, he can't be summoned again. After the battle is finished, the changed Party Digimon becomes the usual Party Digimon. To change the Party Digimon back, select STATUS command, then choose the Party Digimon of your choice. While the STATUS command is being displayed, press button C to execute.)

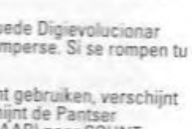
EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite) EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (continuación) GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

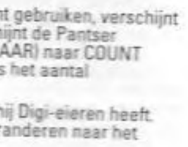
GB -GET DIGI-EGGS - While walking, you may hear a special beeping sound. The screen will blink and a happy Digimon will appear. This means a Digi Egg is near. If you press button A, B, or C, "?" Digi-Egg will appear. When PUSH appears on the screen, push button C repeatedly, then when POWER appears, the power gauge will increase depending on the number of times button C is pushed. The limit is 4 fireballs in 5 seconds. After 5 seconds, the Party Digimon will destroy the "?" Digi-Egg with his newly acquired strength. If the gauge is full, you will be able to destroy the "?" Digi-Egg. If you do not have enough strength, then you lose. If you are successful in destroying, then your Digi-Egg will appear. If that Digi-Egg is not yet acquired, then you can get it. If you already have acquired the Digi-Egg, then there will be no change.

F - OBTENIR DES DIGI-OEUFS - Si vous entendez une bip et que l'écran clignote sur un Digimon heureux, cela signifie qu'un Digi-Oeuf est tout près. Si vous appuyez sur le bouton A, B ou C, un Digi-Oeuf " ? " s'affiche. Quand PUSH (APPUYEZ) s'affiche à l'écran, appuyez de façon répétée sur le bouton C. Ensuite, quand POWER (PUISSANCE) apparaît, vous pouvez augmenter votre puissance selon le nombre de fois où vous appuyez sur le bouton B. Le maximum est de 4 boules de feu en 5 secondes. Après 5 secondes, le Digimon partenaire tentera de briser le Digi-Oeuf " ? " avec cette nouvelle énergie. Vous ne pourrez briser le Digi-Oeuf " ? " que si vous avez acquis suffisamment d'énergie. Sinon c'est impossible. Si vous réussissez à briser le Digi-Oeuf " ? ", un Digi-Oeuf apparaît. Si vous ne possédez pas encore cet œuf, vous avez la possibilité de le prendre. Si vous l'avez déjà, rien ne change.

D - DIGI-EIER SAMMELN - Beim Gehen kannst du einen speziellen Piepton hören. Der Bildschirm blinkt und ein erfreutes Digimon erscheint. Das heisst, ein Digi-Ei ist in der Nähe. Wenn du die Taste A, B oder C drückst, erscheint ein "?" Digi-Ei. Wenn dann DRUCKEN auf dem Bildschirm erscheint, drücke mehrmals die Taste C, und wenn dann POWER erscheint, wird der Powerbalken um so grösser, je öfter die Taste C gedrückt wurde. Die Grenze ist 4 Feuerbälle in 5 Sekunden. Nach 5 Sekunden zerstört das Team-Digimon mit seiner neu erworbenen Kraft das "?" Digi-Ei. Wenn der Balken voll ist, kannst du das "?" Digi-Ei selbst zerstören. Wenn du aber nicht genug Kraft hast, hast du verloren. Wenn es erfolgreich zerstört wurde, erscheint dein Digi-Ei. Falls du dieses Digi-Ei noch nicht hast, kannst du es sammeln. Wenn du es schon hast, gibt es keine Änderung.







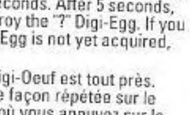
E - CÓMO CONSEGUIR DIGI-HUEVOS - Mientras caminas oirás un sonido especial, entonces la pantalla parpadeará y aparecerá un Digimon muy contento. Esto significa que un Digi-Huevo está cerca. Si aprietas el botón A, B o C, aparecerá un Digi-Huevo "?". Cuando la palabra PUSH (APRIETA) aparezca en pantalla, aprieta el botón C repetidamente, entonces la palabra POWER (FUERZA) aparecerá ahora en pantalla y tu nivel de fuerza aumentará según el número de veces que el botón C haya sido pulsado. El límite es de 4 bolas de fuego en 5 segundos. Después de 5 segundos, el Party Digimon destruirá el Digi-Huevo "?" con la fuerza que ha adquirido anteriormente. Si el indicador de fuerza está a tope podrás destruir el Digi-Huevo "?". Si no tienes fuerza suficiente, pierdes la oportunidad. Si tienes éxito, aparecerá el Digi-Huevo. Si no tienes todavía ese Digi-Huevo puedes conseguirlo ahora. Si ya lo tienes, no habrá ningún cámbio.

NL - DIGI-EIEREN BEMACHTIGEN - Als je loopt kan je soms een speciaal piepgeluid horen. Het scherm licht op en er verschijnt een blije Digimon. Dit betekent dat er een Digi-ei in de buurt is. Als je op knop A, B of C drukt verschijnt er een "?" Digi-ei. Als er PUSH op het scherm verschijnt, druk dan een paar keer achtereen op knop C, en als POWER verschijnt neemt de power-inzet toe naarmate knop C vaker is ingedrukt. De limiet is 4 vuurkogels in 5 seconden. Na 5 seconden vernietigt de Party Digimon het "?" Digi-ei met zijn nieuw verworven kracht. Heb je optimale kracht dan ben je in staat om het "?" Digi-ei te vernietigen. Als je niet genoeg kracht hebt, verlies je. Ben je succesvol in het vernietigen dan verschijnt je Digi-ei. Als je dat Digi-ei nog niet in je bezit hebt, kan je het krijgen. Als je het Digi-ei al hebt, verandert er niets.

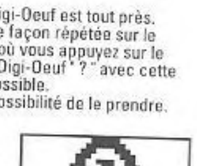
GB - WHAT'S THAT- While walking, you will hear a beep, and your Digimon will display " ? ". Your Digimon has found something. Press button C to examine. The screen will display " READY ", " SET " and " GO ! " . When you see " GO ! ", shake your D-3 vigorously. If the counter reaches 0, you have won! Otherwise, the game has failed and the screen willreturn to normal. What will happen ? See for yourself !

F - QU'EST-CE QUE C'EST - Pendant l'exploration, vous entendrez peut-être un bip et votre Digimon sera entouré de " ? " car votre Digimon aura trouvé quelque chose. Appuyez sur la touche C pour l'examiner. L'écran affichera " READY ", " SET " et " GO ! " . Lorsque " GO ! " s'affiche, secouez le D-3 très fort. Si le compteur arrive à 0, vous avez gagné ! Sinon, l'écran reviendra à la normale. En cas de réussite, à vous de voir ce qui se passera !

D - WAS IST DAS – Beim Gehen hörst du einen Piepton und dein Digimon zeigt " ? " an. Dein Digimon hat etwas gefunden. Drücke die Taste C, um es zu untersuchen. Der Bildschirm zeigt " AUF DIE PLÄTZE ", " FERTIG " und " LOS! " an . Wenn du " LOS! ", siehst, schüttel deinen D-3 kräftig. Wenn der Zähler 0 erreicht, hast du gewonnen! Ansonsten hast du verloren und kehrst in den normalen Bildschirm zurück. Was passiert dann? Du wirst es selbst sehen!



E - QUE ES ESO - Mientras paseas oirás un beep y tu digimon indicará "?". Yu Digimon ha encontrado algo. Presiona el botón C para examinarlo. La pantalla indicará entonces "READY", "SET" y "GO!". Cuando veas el "GO!", agita con fuerza el D-3. Si el contador alcanza 0 ¡habrás ganado! En caso contrario habrás fallado y volverás a la pantalla normal. ¿Qué pasa ahora? ¡Obsérvalo tu mismo!



NL - WAT IS DIT – Terwijl je loopt, hoor je een piep, en je Digimon geeft een "?" weer. Je Digimon heeft iets gevonden. Druk op knop C om het te bestuderen. Op het scherm staat "READY", "SET" en "GO !" . Als je "GO !" ziet, schud je je D-3 flink. Als de teller 0 bereikt, heb je gewonnen! Anders heb je het spel verloren en keert het scherm terug naar de normale weergave. Wat gebeurt er "?" Kijk zelf!

WHEN YOU REACH YOUR DESTINATION - ATTEINDRE SA DESTINATION ERREICHEN DES ZIELORTS - CUANDO ALCANZAS TU DESTINO ALS JE JE BESTEMMING BEREIKT

GB - When the DISTANCE meter reaches 0, you have reached your destination. There are four types of events in each destination.
F - Lorsque le compteur de DISTANCE atteint 0, vous êtes arrivé à destination. Il peut arriver quatre types d'événement pour chaque zone.
D - Wenn der Entfernungsmesser im Bildschirm ENTFERNUNG auf 0 steht, hast du dein Ziel erreicht. An jedem Ziel sind vier Arten von Ereignissen möglich.
E - Cuando el medidor de DISTANCE llegue a 0, habrás alcanzado tu destino. Hay cuatro posibles sucesos en cada destino.
NL - Als je de afstandsmeter 0 bereikt, ben je op je bestemming aangekomen. Op elke bestemming hebben vier verschillende gebeurtenissen plaats.

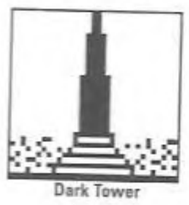
GB -DARK TOWER – If you find this tower, attack and destroy it. Attack as you do in any other battle. But be careful, there is a limit to how many times you can attack. Destroy the tower and see what happens! (The player will be able to DIGIVOLVE after defeating the tower. He or she can only Armour-Digivolve until the tower is destroyed.)

F - LA TOUR NOIRE - Si vous trouvez cette tour, attaquez-la pour la détruire. Lancez l'attaque comme dans toutes les autres batailles. Mais attention ! Votre nombre d'assauts est limité. Détruisez la tour pour voir ce qui arrive ! (Après avoir détruit la tour, vous pourrez vous DIGIVOLVER. Tant que la tour ne sera pas détruite, vous ne pourrez vous transformer qu'en DIGIMON GUIRASSE.)

D - DUNKLE FESTUNG – Wenn du diese Festung findest, greife sie an und zerstöre sie. Greife wie bei jedem anderen Kampf an. Doch sei vorsichtig, die Zahl der Angriffe ist begrenzt. Zerstöre die Festung und sieh, was passiert! (Der Spieler kann nach Zerstörung der Festung DIGITIEREN. Davor kann er oder sie nur seine Rüstung digitieren).

E - DARK TOWER (TORRE OSCURA) - Si encuentras esta torre atacala y destruyela. Ataca del mismo modo que lo haces en otros combates. Pero ten cuidado, hay una limitación en el número de veces que puedes atacar. ¡Destruye la torre y verás lo que pasa! (El jugador podrá Digievolucionar espués de lograr destruir la torre. Hasta que se ha destruido la torre solo se podia realizar la Digievolución al Nivel Armor).

NL - DONKERE TOREN – Als je deze toren vindt, val hem dan aan en vernietig hem. Voer de aanval uit net als in ieder ander gevecht. Maar let op, je kunt maar een beperkt aantal keren aanvallen. Vernietig de toren en kijk wat er gebeurt! (De speler kan DIGIVERANDEREN nadat hij de toren heeft vernietigd. Hij of zij kan alleen pantser-digiveranderen totdat de toren is vernietigd).



Dark Tower

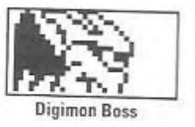
GB - DIGIMON VILLAGE – Kind Digimon live in Digimon Villages, and they will assist you in your journey.
F - VILLAGE DIGIMON - De gentils Digimon habitent dans les villages Digimon. Ils vous aideront dans votre voyage.
D - DIGIMON-DORF – In den Digimon-Dörfern leben freundliche Digimon, die Dich auf Deiner Reise unterstützen werden.
E - DIGIMON VILLAGE (CIUDAD DIGIMON) - Algunos Digimon viven en Ciudades Digimon y te ayudarán en tu viaje.
NL - DIGIMON DORP – Aardige Digimons leven in Digimon Dorpen en zij helpen je op je reis.

Digimon Village

GB - MISSING DIGIMON – You may discover missing Digimon along your journey.
F - DIGIMON DISPARUS - Vous découvrirez peut-être des Digimon disparus au cours de votre voyage.
D - VERMISSTES DIGIMON – Du Kannst Auf Deiner Reise Einen Vermisstes Digimon Ausfindig Machen.
E - MISSING DIGIMON (DIGIMON DESAPARECIDOS) - Puedes encontrar a los Digimon desaparecidos a lo largo de tu viaje.
NL - ONTBREKENDE DIGIMON – Je kunt de ontbrekende Digimon tijdens je reis ontdekken.

Missing Digimon

GB - DIGIMON BOSS – There is a Digimon Boss somewhere on the map. Uncover his location with the help of your missing Digimon, you can figure out where he is. Once you locate and defeat the Digimon Boss, the selected map is complete. Move on to the next map and find other missing Digimon.
F - BOSS DIGIMON - Il existe un BOSS quelque part dans le Digimonde. Avec l'aide des Digimon disparus, vous pourrez découvrir le lieu où il se cache. Une fois le Boss découvert et battu, vous êtes à la fin du niveau. Passez à la carte du niveau suivant pour trouver les autres Digimon disparus.
D - DIGIMON-BOSS – Irgendwo auf der Karte befindet sich ein Digimon-Boss. Finde seinen Ort heraus, dein vermisstes Digimon kann dir dabei helfen. Wenn du den Digimon-Boss gefunden und ihn besiegt hast, ist die gewählte Karte fertig. Gehe zur nächsten Karte und suche ein anderes vermisstes Digimon.
E - DIGIMON BOSS (JEFE DIGIMON) - Hay un Jefe Digimon en algún lugar del mapa. Descubre su localización con la ayuda de los Digimon desaparecidos, puedes imaginar donde estará. Una vez lo hayas localizado y derrotado, el mapa aparecerá completo. Mira el mapa completo y encuentra al resto de Digimon desaparecidos.
NL - DIGIMON BAAS – Ergens op de kaart is een Digimon Baas. Ontdek zo waar hij is. Als je erachter bent gekomen waar hij is en je hebt de Digimon Baas verslagen, dan is de geselecteerde kaart compleet. Ga naar de volgende kaart en zoek een andere ontbrekende Digimon.



Digimon Boss

DIGIMON POWER - PUISSANCE DIGIMON - DIGIMON POWER
FUERZA DIGIMON - DIGIMON MACHT

- **DISTANCE** - Press button C to view how many steps are needed to clear the current area.

La Puissance Digimon ou Puissance-D indique votre nombre de points de puissance.

DISTANCE - Appuyez sur le bouton C pour voir combien de pas vous devez faire pour explorer la zone actuelle.

ENTFERNUNG - Drücke die Taste C, um anzuzeigen, wie viele Schritte notwendig sind, um den aktuellen Bereich zu durchsuchen.

DISTANCE (DISTANCIA) - Presiona el botón C para ver cuantos pasos te quedan para superar la zona en que te encuentras.

- **AFSTAND**- Druk op knop C om in beeld te krijgen hoeveel stappen er nodig zijn om de huidige plaats te overbruggen.

- **STEPS** - Press button C again to view total steps taken by your Digimon.

STEP (PAS) - Appuyez une nouvelle fois sur le bouton C pour afficher le nombre total de pas effectués par votre Digimon.

SCHRITTE - Drücke die Taste C erneut, um alle Schritte anzuzeigen, die dein Digimon zurückgelegt hat.

STEPS (PASOS) - Presiona de nuevo C para ver el número total de pasos que ha dado tu Digimon.

- **STAPPEN** - Druk opnieuw op knop C om te bekijken hoeveel stappen jouw Digimon in totaal heeft gemaakt.

- **D-POWER** - Press button C again to view your D-Power Points.D-Power Points is the power used for Digivolving during battle. Every 100 steps taken by your Digimon earns you one D-Power Point. If the Digimon's D-Power falls too low, then the Digimon cannot Digivolve. Your D-Power Points will decrease after Digivolving or losing a battle.

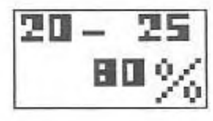
D-POWER (PUISSANCE-D) - Appuyez une nouvelle fois sur le bouton C pour voir votre niveau de Puissance-D. La Puissance-D est utilisée pour la digivolution pendant le combat. A chaque fois que votre Digimon fait 100 pas, il gagne 1 point de Puissance-D. Si le niveau de Puissance de votre Digimon est trop bas, il ne peut plus se digivolver. Le niveau de Puissance-D diminue après une digivolution ou la perte d'un combat.

- **D-POWER** - Drücke die Taste C erneut, um deine D-Powerpunkte anzuzeigen. D-Powerpunkte werden während des Kampfs zum Digitieren benötigt. Alle 100 Schritte erwirbt dein Digimon einen D-Powerpunkt. Wenn die D-Power zu gering ist, kann dein Digimon nicht digitieren. Deine D-Powerpunktzahl verringert sich nach dem Digitieren oder nach einem verlorenen Kampf.

D-POWER (FUERZA DIGIMON) - Presiona C otra vez para ver tus puntos de Fuerza Digimon. Los puntos de Fuerza Digimon es la energía utilizada para Digievolucionar durante el combate. Cada 100 pasos que da tu Digimon ganarás un punto de Fuerza Digimon. Si los puntos de Fuerza Digimon de tu mascota caen a niveles demasiado bajos no podrá Digievolucionar. Tus puntos de Fuerza Digimon disminuirán despues de Digievolucionar o perder una batalla.

- **D-KRACHT** - Druk opnieuw op knop C om je D-Powerpunten te bekijken. De D-Powerpunten drukken de kracht uit die gebruikt wordt om tijdens het gevecht te kunnen digiveranderen. Elke 100 stappen die je Digimon maakt levert je een D-Powerpunt op. Als de D-Power van de Digimon te zwak wordt, kan de Digimon niet Digiveranderen. Je D-Power punten worden minder na een digiverandering, of als je een gevecht verloren hebt.

- **NUMBER OF V.S. BATTLE VICTORIES** - If you press button C again, the number of V.S. battles, victories and the percentage of wins will be displayed on the screen.



NOMBRE DE COMBATS V.S. ET VICTOIRES - Si vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton C, le nombre de Combats V.S., de Victoires et le pourcentage de victoires s'affichent à l'écran.

- **KAMPF - UND SIEGZAHL** - Wenn du die Taste C erneut drückst, wird die Kampf- und Siegzahl sowie die Prozentzahl der Gewinne auf dem Bildschirm angezeigt.

NÚMERO DE VICTORIAS EN COMBATE (V.S.) - Si vuelves a presionar C, aparecerá en pantalla el número de victorias de uno-contra-uno (V.S.) y el porcentaje que suponen sobre el total de combates librados.

- **AANTAL V.S. STRIJD GEVECHTSOVERWINNINGEN** - Als je opnieuw op knop C drukt, wordt het aantal V.S. gevechten, overwinningen en het percentage zeges weergegeven.

EVENTS WHILE WALKING - AVENTURE DANS LE DIGIMONDE - EREIGNISSE BEIM GEHEN
SUCESOS MIENTRAS PASEAS - GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN

GB - BATTLE - While walking your Digimon, you may hear a beeping noise. This means that an Enemy Digimon is near. If your Digimon is ready for battle, the Enemy Digimon will approach. Press button A , B or C to start battle. Choose from the following battle commands: FIGHT, DIGI-EGG, DIGIVOLVE, PARTY, or ESCAPE. Battle commands will be shown when the battle starts. Select the BATTLE command by pressing button A, then press button C to execute. This battle continues until the Enemy Digimon and/or the Player's life points is equal to zero. If you ignore the beep, or if you press button D when an Enemy Digimon appears, your Digimon will automatically lose the battle.

F - COMBAT - Si, pendant que votre Digimon explore le digimonde, vous entendez un bip, cela signifie qu'un Digimon Ennemi est dans les parages. Si votre Digimon est prêt à se battre, le Digimon Ennemi se rapproche. Appuyez sur le bouton A, B ou C pour engager le combat. Sélectionnez l'une des commandes de combat suivantes : FIGHT (ATTAQUE), DIGI-EGG (DIGI-ŒUF), DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION), PARTY (PARTENAIRE), ou ESCAPE (FUITE). Les commandes de combat sont affichées quand un combat commence. Sélectionnez une commande de combat en appuyant sur le bouton A et ensuite sur le bouton C pour valider. Le combat s'arrête quand le niveau des points de vie de l'un des deux combattants atteint zéro. Si vous ignorez le bip ou si vous appuyez sur le bouton D quand un Digimon Ennemi approche, votre Digimon perd automatiquement le combat.

D - KAMPF - Wenn dein Digimon geht, kann es vorkommen, dass du einen Warnton hörst. Das heisst, ein gegnerisches Digimon ist in der Nähe. Wenn dein Digimon kampfbereit ist, nähert sich das gegnerische Digimon. Wähle einen der folgenden Kampfbefehle: ANGRIFF, DIGI-EI, DIGITIEREN, TEAM oder FLUCHT. Die Kampfbefehle erscheinen, sobald der Kampf beginnt. Drücke die Taste A, um den Befehl KAMPF zu wählen, und führe ihn dann mit der Taste C aus. Der Kampf wird fortgesetzt, bis die Lebenspunktzahl des gegnerischen Digimon und/oder des Spielers null erreicht. Wenn du den Warnton ignorierst oder die Taste D drückst, wenn ein Gegner erscheint, wird verliert dein Digimon den Kampf automatisch.

E - BATTLE (COMBATE) - Mientras paseas a tu mascota Digimon puedes oir un beep de aviso. Esto significa que un Enemigo Digimon está cerca. Si tu Digimon está listo para el combate el Enemigo se acercará. Presiona los botones A, B o C para iniciar el combate. Elige entre las siguientes funciones de combate: FIGHT (LUCHA), DIGI-EGG (DIGI-HUEVO), DIGIVOLVE (DIGIEVOLUCIÓN), PARTY, o ESCAPE (ESCAPAR). Las funciones de combate se mostrarán cuando la batalla comience. Selecciona la función BATTLE con el botón A, y ejecutala pulsando C. El combate dura hasta que el Enemigo Digimon o tu Dugimon se quede en cero puntos de vida. Si ignoras el beep de aviso o pulsas el botón D cuando un Enemigo Digimon aparezca, tu Digimon perderá la batalla automáticamente.

NL - STRIJD - Als je met je Digimon aan het wandelen bent, kan het zijn dat je een piepgeluid hoort. Dit betekent dat er een vijandelijke Digimon in de buurt is. Als jouw Digimon klaar is voor de strijd, komt de vijandelijke Digimon dichterbij. Druk op knop A, B of C om de strijd te beginnen. Kies uit de volgende strijdcommando's: VECHTEN, DIGI-EI, DIGIVERANDEREN, PARTY, of VERLATEN. De strijdcommando's worden getoond als de strijd begint. Selecteer het STRIJD-commando door op knop A te drukken, en daarna op knop C om het uit te voeren. De strijd gaat door totdat de levenspunten van de vijandelijke Digimon en/of de speler gelijk zijn aan nul. Als je de piep negeert of op knop D druk als er een vijandelijke Digimon verschijnt, verliest jouw Digimon automatisch de strijd.

GB - FIGHT - This section tells your Digimon to start attacking the enemy. When the FIGHT command is selected, READY will appear on the screen. You will hear a beeping, then the screen will change from READY to COUNT. Shake the D-3. After 3 seconds, the result of shaking will appear in power points. If the power points are high, then it will become easier to win the battles. If button C is pressed while the power points are being displayed or if nothing is pressed in 15 seconds, then the battle will begin. If your Digimon has Digivolved, then you will fight the battle in that level.

F - ATTAQUE - Cette commande ordonne à votre Digimon de commencer à attaquer l'ennemi. Quand la commande FIGHT (ATTAQUE) est sélectionnée, READY (PRÊT) s'affiche à l'écran. Vous entendrez un bip, puis l'écran passe de READY (PRÊT) à COUNT (COMPTE). Secouez le D-3. Après 3 secondes, le résultat s'affiche en nombre de points de Puissance. Plus le nombre de points est élevé, plus il est facile de remporter les combats. Si vous appuyez sur le bouton C pendant que les points de puissance sont affichés ou si vous n'appuyez sur aucun bouton pendant 15 secondes, alors le combat commence. Si votre Digimon s'est digivolvé, il combattra à ce niveau.

D - ANGRIFF - Dieser Befehl weist dein Digimon an, den Gegner anzugreifen. Wenn der Befehl ANGRIFF gewählt wurde, erscheint BEREIT auf dem Bildschirm. Nach einem weiteren Ton erscheint auf dem Bildschirm ZAHLEN. Schüttle das D-3. Nach drei 3 Sekunden wird das Schüttelergebnis in Powerpunkten angezeigt. Mit einer hohen Powerpunktzahl ist es leichter, einen Kampf zu gewinnen. Wenn die Taste C gedrückt wird, während die Powerpunktzahl angezeigt wird, oder wenn 15 Sekunden lang nichts gedrückt wird, beginnt der Kampf. Wenn dein Digimon digitiert ist, wirst Du auf diesem Level angreifen.

E - FIGHT - (LUCHA) - Esta función ordena a tu Digimon que empiece a atacar al Enemigo. Cuando se selecciona la función FIGHT, en la pantalla aparecerá READY. Escucharás un pitido y, entonces, la pantalla pasará de READY (PREPARADO) a COUNT (CUENTA). Agita el D-3. Después de 3 segundos el resultado de agitarlo aparecerá en forma de puntos de fuerza. Si el número de puntos de fuerza es alto, ganar la batalla será más fácil. Si presionas C mientras se muestran los puntos de fuerza o no presionas ningún botón en 15 segundos la lucha comienza. Si tu Digimon ha Digievolucionado, luchará en el nivel que haya alcanzado.

NL - GEVECHT - In dit deel krijgt jouw Digimon de opdracht om de aanval in te zetten tegen de vijand. Als het GEVECHTS-commando is geselecteerd, verschijnt er READY (KLAAR) op het scherm. Je hoort nu een piep, en het scherm verandert van READY (KLAAR) naar COUNT (TELLEN). Schud de D-3. Na 3 seconden verschijnt het resultaat van het schudden in powerpunten. Als het aantal powerpunten hoog is, wordt het makkelijker om de gevechten te winnen. Als knop C wordt ingedrukt terwijl de powerpunten worden weergegeven of wanneer er niet binnen 15 seconden een commando wordt ingedrukt, begint de strijd. Als jouw Digimon is ge Digiveranderd, dan bind je de strijd aan op dat niveau.

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite)
EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung) - SUCESOS MIENTRAS PASEAS (Continuación)
GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

PARTY (PARTENAIRE) - Cette commande vous permet de choisir un Digimon différent pour combattre. Appuyez sur le bouton A pour choisir votre nouveau Digimon, puis sur le bouton C pour valider. Cette commande ne peut être sélectionnée si vous n'avez été rejoint par aucun autre Digimon auparavant. Un Digimon précédemment utilisé ne peut pas être à nouveau choisi si vous avez déjà changé de Digimon. Après le combat, le Digimon utilisé en dernier est affiché sur l'écran. Pour changer de Digimon, appuyez sur le bouton C quand l'écran de commande STATUS (ETAT) est affiché. Vous pouvez à nouveau sélectionner une commande. Les commandes pouvant être sélectionnées sont FIGHT (ATTAQUE), DIGI-EGG (DIGI-ŒUF) et DIGIVOLVE (DIGIVOLUTION).
(NOTE : Si d'autres Digimon Partenaires n'ont pas été rejoints, ils ne peuvent pas être sélectionnés et le choix ne peut être validé. Si le Digimon Partenaire a été désigné pour le combat, il ne peut plus être désigné de nouveau. A la fin du combat, le Digimon Partenaire de substitution devient le Digimon Partenaire permanent. Pour revenir au premier Digimon Partenaire, sélectionnez la commande STATUS (ETAT), puis choisissez le Digimon désiré. Pendant que la commande SATUS (ETAT) est affichée, appuyez sur le bouton C pour valider.)

- **TEAM** - Dieser Befehl gestattet dir, ein anderes Digimon für den Kampf zu wählen. Drücke die Taste A, um dein Digimon auszuwechseln, dann die Taste C zum Wählen. Dieser Befehl kann nicht gewählt werden, wenn keine anderen Digimons dabei sind. Ein Digimon, das bereits einmal im Einsatz war, kann nicht erneut gewählt werden. Nach einem Kampf erscheint das zuletzt eingesetzte Digimon auf dem Bildschirm. Drücke im STATUS Bildschirm die Taste C, um das Digimon auszuwechseln. Du kannst einen anderen Befehl wiederholt benutzen. Die verfügbaren Befehle sind ANGRIFF, DIGI-EI und DIGITIEREN.
(HINWEIS: Wenn kein Team-Digimon eingegeben wurde, kann es nicht gewählt und/oder ausgeführt werden. Ein Team-Digimon, das einmal im Kampf eingesetzt wurde, kann nicht wieder aufgerufen werden. Nach dem Kampf wird das geänderte Team-Digimon zum normalen Team-Digimon. Um das Team-Digimon erneut zu ändern, wähle den Befehl STATUS und dann das Team-Digimon deiner Wahl. Drücke die Taste C zum ausführen, während der Befehl STATUS angezeigt wird.)

- **PARTY** - Esta función te permite elegir un Digimon diferente para el combate. Presiona A para cambiar de Digimon y C para confirmar. Esta función no puede utilizarse si no has acompañado a otro Digimon. Despues del combate, el último Digimon utilizado aparecerá en pantalla. Presiona C en la función STATUS para cambiarlo. Puedes seleccionar una función otra vez. Las funciones entre las que puedes elegir son FIGHT (LUCHA), DIGI-EGG (DIGI-HUEVO) y DIGIVOLVE (DIGIEVOLUCION).
(NOTA: Si los Party Digimon participan en el juego no los podrás seleccionar ni elegir. Una vez que el Party Digimon ha sido convocado para luchar no podrás volver a convocarlo. Una vez finalizado el combate el Party Digimon utilizado se convierte en un Party Digimon normal. Para volver a cambiar el Party Digimon selecciona la función STATUS y elige el que más te guste como Party Digimon. Mientras la función STATUS permanece en pantalla utiliza el botón C para ejecutar.)

L - PARTY (GROEP) – Met dit commando kan je een andere Digimon kiezen om te vechten. Druk op knop A om je Digimon te wisselen, en dan op knop C om te selecteren. Dit commando kan niet worden geselecteerd als er geen andere Digimons bijgekomen zijn. Een eerdere Digimon kan niet worden geselecteerd als de Digimon al een keer is gewisseld. Na een gevecht verschijnt de laatst gebruikte Digimon op het scherm. Druk op knop C op het STATUS-commando scherm om de Digimon te veranderen. Een commando kan nog éénmaal worden geselecteerd. De commando's die geselecteerd kunnen worden zijn VECHTEN, DIGI-EI en DIGIVERANDEREN.
(NOOT: als er geen andereParty Digimon ingevoerd zijn, kunnen ze niet worden geselecteerd en/of uitgevoerd. Is de Party Digimon eenmaal opgeroepen voor de strijd, dan kan hij niet nogmaals opgeroepen worden. Na afloop van de strijd wordt de veranderde Party Digimon de gewoneParty Digimon. Selecteer om de Party Digimon weer terug te veranderen, het STATUS-commando en kies dan de Party Digimon die je zelf wilt. Terwijl het STATUS-commando wordt weergegeven, druk je op knop C om het commando uit te voeren.)

GB - ESCAPE - Use this command to escape from a battle. This will return you to the main screen without battling. But be careful, your Digimon can get injured in the escape.

F - ESC. (FUITE) - Utilise cette commande pour fuir un combat. Vous retournerez à l'écran principal sans combattre. Votre Digimon peut être blessé pendant la fuite.

D - FLUCHT - Benutze diesen Befehl, um vor einem Kampf die Flucht zu ergreifen. Dadurch kehrst du kampflos in den Hauptbildschirm zurück. Aber nimm dich in acht, dein Digimon kann auf der Flucht verletzt werden.

E - ESCAPE (ESCAPAR) - Utiliza esta función para escapar de un combate. Volverás a la pantalla principal sin luchar. Pero ten cuidado, tu digimon puede resultar herido en la huida.

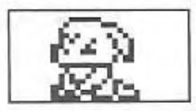
NL - ONTSNAPPEN - Gebruik dit commando om te ontsnappen aan de strijd. Je gaat nu terug naar het hoofdscherm zonder te vechten. Maar wees voorzichtig, want je Digimon kan bij de ontsnapping gewond raken.

EVENTS WHILE WALKING (Continued) - AVENTURES DANS LE DIGIMONDE (Suite)
EREIGNISSE BEIM GEHEN (Fortsetzung)- SUCESOS MIENTRAS PASEAS (Continuación)
GEBEURTENISSEN TIJDENS HET WANDELEN (vervolg)

GB - RESULT - If the Enemy Digimon and/or the Player's life is equal to zero or if the ESCAPE command is selected, then the game will end.
F - RESULTAT - Si le niveau de points de vie du Digimon Ennemi ou de votre Digimon tombe à zéro et que la commande FUITE est sélectionnée, le jeu est terminé.
D - RESULT/ERGEBNIS - Das Spiel endet, wenn die Zahl der Lebenspunkte des gegnerischen Digimon und/oder des Spielers gleich null ist oder wenn der Befehl FLUCHT gewählt wird.
E - RESULT (RESULTADO) - Si la barra de vida del Enemigo Digimon o la del jugador es igual a cero y la función ESCAPE es seleccionada el juego termina.
NL - RESULT AAT- Als het leven van de vijandelijke Digimon en/of van de Speler gelijk is aan nul of als het ONTSNAP-commando is geselecteerd, is het spel afgelopen.

GB - WIN - You can win by making the enemies Digimon's life points to zero. When you use a Digi-Egg in battle, it may be broken by chance.
F - VICTOIRE -Vous pouvez gagner en faisant descendre les points de vie du Digimon Ennemi à zéro. Quand vous utilisez un Digi-Oeuf, il peut se casser que vous gagniez ou perdiez le combat.
D - SIEG - Du kannst siegen, wenn die Zahl der Lebenspunkte des gegnerischen Digimon gleich null ist. Wenn du im Kampf ein Digi-Ei benutzt, kann es dabei zerbrechen.
E - WIN - (VICTORIA) - Ganarás el combate si dejas la barra de vida del enemigo a cero. Cuando utilices un Digi-Huevo, es posible que se rompa.
NL - OVERWINNING - Je kunt winnen door de levenspunten van de vijandelijke Digimon tot nul terug te brengen. Als je een Digi-ei inzet in de strijd, kan het zijn dat het breekt.

GB - DEFEAT - You lose when your Digimon's life equals zero. You're defeated, when your D-Power Points decrease by 2 points and the present adventure area clear steps increase. If you use the Digi-Egg in battle, it may be broken.
F - DEFAITE - Vous perdez la partie quand le niveau des points de vie de votre Digimon est à zéro. Vous perdez un combat quand votre Puissance-D baisse de 2 points et que le nombre de pas effectués dans la zone actuelle passe à 500. Si vous utilisez le Digi-Oeuf pendant le combat, il peut se casser.
D - NIEDERLAGE - Du verlierst, wenn dein Digimon null Lebenspunkte hat. Bei einer Niederlage werden deine D-Powerpunkte um 2 Punkte verringert und die Schrittzahl zur Erkundung des aktuellen Bereichs nimmt zu. Wenn du im Kampf ein Digi-Ei benutzt, kann es dabei zerbrechen.
E - DEFEAT - (DERROTA). Perderás el combate si la barra de vida de tu Digimon queda a cero. También quedarás eliminado cuando tu Fuerza Digimon (D-Power) disminuya en 2 puntos y cuando los pasos que tengas que dar para superar la zona en la que te encuentres asciendan. Si utilizas un Digi-Huevo en combate puede que se rompa.
NL - NEDERLAAG - Je verliest als het leven van je Digimon gelijk is aan nul. Je bent verslagen als je D-Powerpunten met 2 punten afneemt en het aantal stappen om deze plek te overbruggen toeneemt. Als je het Digi-ei in de strijd inzet, kan het gebroken worden.



GB - MEDICAL TREATMENT -Your Digimon may get injured and may not be able to walk for the following reasons:
1. Digimon loses a battle.
2. Pressing button C or ignoring the beeping sound when Enemy Digimon appears on the screen. Press button A or B to select the MEDICAL command and button C to execute, then your Digimon will be cured. **(NOTE: When he is injured steps will not be counted. While he is being cured, only the Medical command will be executable.)**

F - SOINS MEDICAUX - Votre Digimon peut se blesser et ne plus pouvoir marcher pour les raisons suivantes :
1. Quand votre Digimon perd un combat.
2. Si vous appuyez sur le bouton C ou ignorez le bip quand un Digimon Ennemi apparaît à l'écran. Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner la commande MEDICAL (SOINS MÉDICAUX) et sur le bouton C pour valider. Votre Digimon sera alors soigné. **(NOTE : Quand votre Digimon est blessé, ses pas ne sont pas comptabilisés. Pendant qu'il se fait soigner, seule la commande Soins Médicaux est accessible.)**

D - MEDIZISCHE BEHANDLUNG - Dein Digimon kann aus folgenden Gründen verletzt werden und nicht mehr in der Lage sein, weiterzugehen:
1. Digimon hat einen Kampf verloren.
2. Die Taste C wurde gedrückt oder der Warnton ignoriert, als der gegnerische Digimon auf dem Bildschirm erschien. Drücke die Taste A oder B, um den Befehl MEDIZIN zu wählen, und die Taste C zur Bestätigung, dann wird dein Digimon geheilt. **(HINWEIS: Wenn er verletzt ist, werden seine Schritte nicht gezählt. Während seiner Heilung kann nur der Medizinbefehl ausgeführt werden).**

E - MEDICAL TREATMENT - (TRATAMIENTO MÉDICO). Tu Digimon puede resultar herido en combate y no andar por las siguientes razones : 1. Después de perder un combate.
2. Al apretar el botón C o al no hacer caso al beep de aviso cuando el enemigo aparezca en pantalla.
Pulsa el botón A o B para seleccionar la función MEDICAL (CURA) y el botón C para ejecutar, entonces tu Digimon quedará curado. **(NOTA: No se contarán pasos mientras tu Digimon esté herido. Mientras le curas solo la función de Medical (Cura) será ejecutable).**

NL - MEDISCHE BEHANDELING - Je Digimon kan gewond raken en niet in staat zijn om te lopen, om de volgende redenen:
1. Digimon verliest een strijd.
2. Wanneer je op knop C drukt of het piepende geluid negeert als de Vijandelijke Digimon op het scherm verschijnt.
Druk op knop A of B om het MEDISCHE commando te selecteren en knop C om het uit te voeren, en dan is je Digimon genezen.
(NOOT: Als hij gewond is, worden de stappen niet geteld. Terwijl hij herstelt, kan alleen het MEDISCHE commando uitgevoerd worden).

CONNECT - CONNEXION - VERBINDEN
CONECTAR - AANSLUITEN

GB - CONNECT - There are 2 commands under Connect - V.S. or Scan. First, select the Connect command and then select either V.S. or Scan.

F - CONNEXION - Dans CONNECT (CONNEXION), il y a 2 commandes: V.S. et Scan. Dans un premier temps, sélectionner la commande Connexion et ensuite V.S ou Scan.

D - VERBINDEN – Unter Verbinden gibt es 2 Befehle: V.S. oder Scannen. Wähle zuerst den Befehl Verbinden und dann entweder V.S. oder Scannen.

E - CONNECT (CONECTAR) - Hay dos funciones dentro de Connect: V.S. y Scan. Selecciona primero la función Connect y luego elige entre V.S o Scan.

NL - AANSLUITEN – Onder aansluiten zijn 2 commando's. V.S. of Scan. Selecteer eerst het aansluitcommando en vervolgens V.S of Scan.

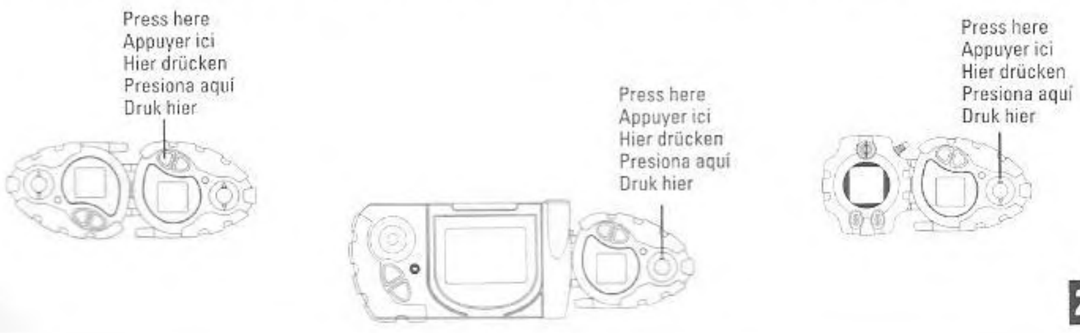
GB - V.S. – You can battle a friend by connecting a Digivice, D-3 or D-Terminal.
1. When Connect appears on the screen, connect the 2 devices. Press the execute button on either of the devices and OK will appear.
2. Pull the devices apart and watch them battle. The first Digimon to win four rounds wins the battle !
(NOTE : If error appears on the screen after separation, then repeat steps 1 and 2.)

F - V.S. – Vous pouvez vous mesurer à un ami en vous connectant à un Digivice D-3 ou Classique ou au Digi-Analyzer.
1. Lorsque CONNECT s'affiche à l'écran, connectez les deux appareils. Appuyez sur la touche de Validation de l'un des appareils et le message OK s'affichera.
2. Séparez les deux appareils et regardez le Combat. Le premier Digimon qui gagne quatre manches remporte le Combat !
(NOTE : Si le message ERROR est affiché à l'écran après la séparation, répétez les étapes 1 et 2.)

D - V.S. – Du kannst mit einem Freund spielen, indem du ein Digivice D-3 oder D-Terminal anschliesst.
1. Wenn auf dem Bildschirm Verbinden erscheint, verbinde die 2 Geräte miteinander. Wenn an einem der beiden Geräte die Taste zum Ausführen drückst, wird OK angezeigt.
2. Trenne die Geräte und beobachte den Kampf. Der erste Digimon, das in vier Runden siegt, gewinnt den Kampf!
(HINWEIS: Wenn nach dem Trennen ein Fehler angezeigt wird, die Schritte 1 und 2 wiederholen).

E - V.S. – Podrás luchar con un amigo conectandote a su Digivice, D-3 o D-Terminal.
1. Una vez elegida la función V.S., pulsa el botón de confirmar. Con el botón de seleccionar podrás elegir entre las distintas opciones de esta función. Confirma la opción deseada pulsando el botón C hasta que la palabra Connect aparezca en pantalla. Conecta tu D-3 al otro aparato y presiona el botón indicado en los dibujos del final de esta página y aparecerá la palabra OK.
2. Separa los dos aparatos y mira como luchan. ¡El primer Digimon que gane cuatro asaltos ganará el combate!
(NOTA: Si aparece un mensaje de error despues de separarlos, repite los pasos 1 y 2).

NL - V.S. – Je kunt vechten met een vriend door een Digivice D-3 of D-Terminal aan te sluiten.
1. Als er op het scherm Aansluiten verschijnt, sluit dan de 2 apparaten aan. Druk op de uitvoerknop van beide apparaten en er verschijnt OK.
2. Zet de apparaten uit elkaar en kijk hoe ze vechten. De eerste Digimon die vier ronden in de wacht sleept, heeft de strijd gewonnen!
(NOOT: Als op het scherm error (fout) verschijnt na het scheiden van de apparaten, herhaal dan stappen 1 en 2).



CONNECT - CONNEXION - VERBINDEN
CONECTAR - AANSLUITEN

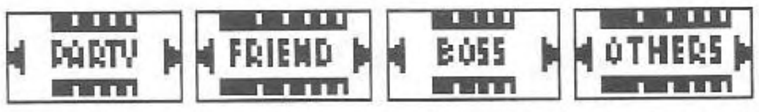
GB - SCAN – The Scan command show a database of all the friendly Digimon you encountered and their evolved form, enemy Digimon, and Boss Digimon. You can collect Digimon by encountering them. Use button A or B to select the Digimon you want to see by choosing from " PARTY ", " FRIEND ", " BOSS " and OTHERS ". You must select from " ROOKIE ", " CHAMPION ", " ULTIMATE " and " MEGA " if you choose " PARTY ". Use button A or B to scroll through all the Digimon you have encountered.

F - SCAN – La commande Scan affiche une base de données avec tous les Digimon amis rencontrés, leurs digivolutions, les Digimon ennemis et le Boss Digimon. Vous aurez accès à tous les Digimon rencontrés en chemin. Utilisez le bouton A ou B pour sélectionner le Digimon que vous voulez en choisissant parmi " PARTY "(PARTENAIRE), " FRIEND " (AMI), " BOSS" et " OTHERS" (AUTRES). Si vous vous choisissez Party, vous devrez ensuite choisir le niveau " ROOKIE " (DISCIPLE), " CHAMPION ", " ULTIMATE " (ULTIME) ou " MEGA ".Utilisez le bouton A ou B pour faire défiler les Digimon rencontrés.

D - SCANNEN – Der Befehl Scannen zeigt eine Datenbank mit allen freundlichen, gegnerischen und Boss-Digimons an, die dir begegnet sind. Du kannst Digimons sammeln, indem du ihnen begegnest. Wähle das gewünschte Digimon mit der Taste A oder B aus " TEAM ", " FREUND " , " BOSS " und " ANDERE " aus. Wenn du " TEAM " wählst, musst du aus " ANFÄNGER ", " CHAMPION ", " ENDLEVEL " und " MEGA " wählen. Benutze die Taste A oder B, um alle Digimon durchzublättern, denen du begegnet bist.

E - SCAN – La función Scan muestra una base de datos de todos los Digimon amigos que has encontrado y su evolución a partir de un Digimon enemigo y un Jefe Digimon. Puedes coleccionar estos Digimon encontrándolos. Utiliza los botones A o B para elegir el Digimon que quieres ver de entre "PARTY", "FRIEND" , "BOSS" y "OTHERS". Si eliges "PARTY", deberás escoger entre "ROOKIE" (principiante), "CHAMPION" (campeón), "ULTIMATE" y "MEGA". Utiliza los botones A o B para pasar de un Digimon a otro entre los que has encontrado.

NL - SCAN – Het Scan-commando toont een data base van alle vriendelijke Digimons die je hebt ontmoet en hun ontwikkelde vorm, vijandelijke Digimon, en de Digimon Baas. Je kan de Digimons sparen door ze te ontmoeten. Gebruik knop A of B om de Digimon te selecteren die je wilt zien. Kies daarbij uit "PARTY", "VRIEND" , "BAAS" en "ANDEREN". Je moet selecteren uit "REKRUUT", "KAMPIOEN", "EIND" en "MEGA" als je "PARTY" kiest. Gebruik knop A of B om alle Digimons af te rollen die je hebt ontmoet.



GB - Use the D-Terminal to look up a Digimon! - Any Digimon registered with SCAN can be looked up by connecting to the D-Terminal. Follow the direction for SCAN to select a Digimon, and press button C to display the CONNECT screen.

F - Utilisez le Digi-Analyzer pour visualiser un Digimon ! - Tous les Digimon enregistrés dans SCAN peuvent être consultés en se connectant au Digi-Analyzer. Suivez les instructions SCAN pour sélectionner un Digimon, et appuyez sur le bouton C pour afficher l'écran CONNECT.

D - Benutze das D-Terminal, um ein Digimon zu suchen! – Jedes Digimon, das mit SCANNEN erfasst wurde, kann über das D-Terminal aufgerufen werden. Befolge die Anweisungen für SCANNEN, um ein Digimon zu wählen, und drücke die Taste C, um den Bildschirm VERBINDEN anzuzeigen.

E- ¡Utiliza el D-Terminal para analizar a un Digimon! - Algunos Digimon registrados en SCAN pueden ser analizados conectando el D-3 a un D-Terminal. Selecciona un Digimon en SCAN y presiona el botón C para que aparezca la pantalla de CONNECT.

NL- Gebruik de D-Terminal om een Digimon op te zoeken! – Elke Digimon die geregistreerd is met SCAN kan worden opgezocht via aansluiting aan de D-Terminal. Ga richting SCAN om een Digimon te selecteren en druk op knop C om het AANSLUIT-scherm weer te geven.

GB - Select "DATABASE"-> "CONNECT," then connect the new D-3 to a D-Terminal. The selected Digimon will be transferred to the D-Terminal, and the new D-3 will show an error. Now the D-Terminal will show information on the transferred Digimon.

F - Sélectionnez " DATABASE " (BASE DE DONNEES)-> " CONNECT " (CONNEXION), et ensuite connectez le nouveau D-3 au Digi-Analyzer. Le Digimon choisi sera transféré vers le Digi-Analyzer et le nouveau D-3 affichera ERROR. Ensuite, le Digi-Analyzer affichera les informations relatives au Digimon transféré.

D- Wähle " DATENBANK "-> " VERBINDEN " und verbinde das neue D-3 mit dem D-Terminal. Das gewählte Digimon wird zum D-Terminal übertragen und der neue D-3 zeigt einen Fehler an. Das D-Terminal zeigt nun Informationen zum übertragenen Digimon an.

E- Selecciona "DATABASE"-> "CONNECT", y conecta tu nuevo D-3 a un D-Terminal. El digimon seleccionado será transferido al D-Terminal y el D-3 mostrará error. Entonces el D-Terminal mostrará toda la información sobre el Digimon transferido (análisis del Digimon).

NL- Selecteer "DATA BASE"-> "AANSLUITEN", en sluit dan de nieuwe D-3 aan een D-Terminal aan. De geselecteerde Digimon wordt overgebracht naar de D-Terminal en de nieuwe D-3 geeft een foutmelding. Nu laat de D-Terminal informatie zien over de overgebrachte Digimon.